
248 Ft
A szórakoztató informatikai magazin
A GURU
95/8
A GURU legyen veletek!
Zeewolf
Perihelion
The Double
Colonization
High Seas Trader

INTRO

Sziasztok!
Nyár van. Mindenki valami hűvösebb éghajlatra vágyik, persze ha megengedheti magának. Egyre több visszajelzést kapunk arról, hogy helyesen döntöttünk amikor a GURU tisztán Amigás lap lett, reméljük Ti sem bánkódtok emiatt. Abban, hogy sokáig éljen az Amigás GURU, Ti is segíthettek azzal, hogy ismerőseiteknek elterjesztitek a lap hírék. Az előző számunkban elkezdett lemezmelléklet úgy látszik nagyon tetszik nektek, hiszen rengeteg visszajelzés érkezett hozzánk a lemezzel kapcsolatban. Egyedüli kérésünk az lenne, hogy aki külön rendeli meg a lemezt, az mindenképpen írja rá a megrendelésre, hogy az Amigás verziót kéri, mert előfordulhat hogy a PC-st küldjük el, és ez ugyebár nem igazán kellemes dolog. Sokan kérdezték, ezért még egyszer pontosításképpen leírjuk, hogy előfizetőink INGYEN kapják meg a lemezmellékletet minden hónapban. Íme még egy jó példa arra, hogy miért érdemes előfizetni. Folyamatosan próbálunk javítani a közölt játékleírások aktualitásán, bár ez sajnos elég nehéz dolog manapság az Amiga terén. Azért bíztató jelek vannak, hiszen lassan-lassan lehet majd újra kapni Amigákat, sőt a cégek is lassan visszatérnek az Amiga vonalhoz. Mi persze reménykedünk benne. Nem is szaporítjuk tovább a szót, kellemes nyaralást kívánunk mindenkinek.

GURU Team

RÉGI LAPSZÁMOK



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!
1399 Budapest, Pf. 701/765.

Ugyanitt előfizethesz lapunkra is. Egy évre 2480 Ft, félévre 1240 Ft!!! Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: László József, Tóth János • Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Tördelő szerkesztő: M. D. Jon • Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Novotrade 2C,
Szűcs Software, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a. Tel/fax: 113-0-114
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, • ISSN 1216-2353
Nyomás: Gutenberg Press, 1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2. Tel.: 250-0679, Fax.: 250-0814
Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató

TARTALOM











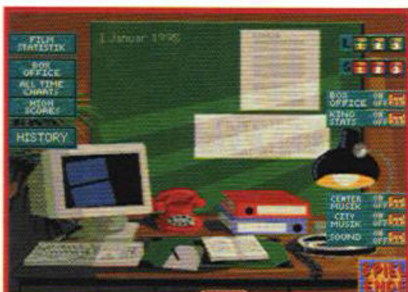


AMIGA HÍREK

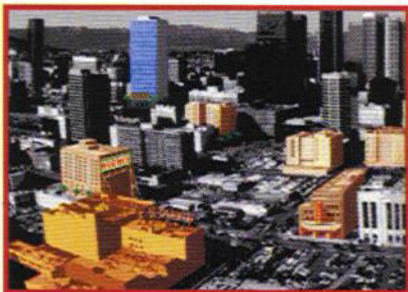
Big Pictures

Sajnos nagyon sok manager jellegű program kerül ismertetésre a jelen számban, de hát mindenki tudja, hogy ez az egyik legkönnyebben kivitelezhető játéktípus. A Big Pictures egy új területre kalauzol el minket, hiszen itt egy mozi működé-









sét kell irányítanunk. Nehéz dolgunk lesz, hiszen a filmek beszerzésétől kezdve a hirdetések megszervezéséig minden a mi feladatunk. Szerencsére a régebbi alkotások közül is válogathatunk az archívumunkban, persze nem árt ha vigyázunk a helyes arányra, ha nem akarjuk, hogy üres széksorok között futkározzanak a filmvilág iránt érdeklődő egerek.

Big Red Adventure

Nem olyan rég volt, hogy PC-re megjelent a Core kalandjátéka a Big Red Adventure. Nem volt nagyon kimagasló siker, de a mániákus kalandjátékosok szívesen játszottak vele. Aki nem ismerné az alapsztorit, az igencsak meg fog lepődni a nagy orosz környezeten. Három karaktert irányíthatunk a játékban, melynek kiváló intelligens irányítási rendszere van. A játék csak az AGA támogatású gépeken fog működni (A1200, CD^{32}), és grafikailag semmiben sem fog különbözni a PC-s veziótól.

Brutal Paws of Fury

A Gametek legújabb őrülete a Brutal egy igazi verekedősjáték. A készítők nem óhajtanak versenyre kelni a Mortal Kombat-tal, inkább egy teljesen más irányvonalat próbáltak megragadni. Úgy látszik sikerült is nekik, hiszen a játék remek lett, nagyon élvezetes, hogy nem a megszokott durva külsejű harcosokkal kell küzdenünk, hanem állatok versengenek a győzelemért. Nem nagyon tobzódik a program speciális mozgásokban, azonban előfordul néhány olyan combo, amit jól ki tudunk használni a harcban. A mozgatás





tűrhető, még egy kopasz 500-ason is gyors a játék. Persze vér nem folyik a játékban, de úgy hiszem erre itt nincs is



szükség. A játék A1200-on is meg fog jelenni.

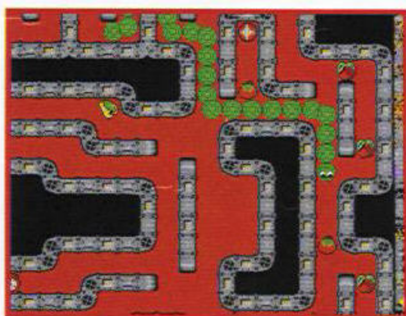
Magic Serpent

Nagyon sok fajta variációját elkészítették már ennek a játéknak, melyben egy kígyóval kell mászkálnunk a labirintusban. Kígyónk persze





éhes fajta, így befalja az elékerülő gyümölcsöket és



egyéb ehető dolgokat. Sajnos a nagy étkezésben a hossza megnő, így nagyon kell vigyáznunk arra, nehogy saját farkába harapjon. A helyek megközelítésében segítségünkre lehet a pályákon elhelyezett teleport is. A játék nem egy nagy durranás, azonban egy kicsit el lehet vele játszadozni. Mindenfajta verzió várható a programból.

Obsession

A flippereknek igen nagy hagyománya van Amigán, így igencsak kérdéses, hogy mekkora sikerre számíthat a Merlin új flippere, az Obsession. Mindenesetre így látatlanul is siker lesz, még pedig



azért, mert készül belőle 500-as verzió is. 4 pályán kergethetjük majd a golyót. Igen változatosak lesznek a pályák, hiszen lesz itt víz alatti világtól kezdve a sportpályáig minden. A golyó mozgása és a pályák képe igen szépen ki lett dolgozva, bár egy kicsit kevésnek tűnik az extraütögetnivaló mennyisége. Az 1200-es tulajok megnyugtatására azért közli a cég, hogy lesz AGA verzió is. Nem tudom mennyire rúghat labdába, akarom mondani üthet golyóba a program, mindenesetre érdemes majd egy-két pillantást vetni rá.

Plat-man

Szegény pac-man figuráról már nagyon sok bőrt lehúztak, íme a következő, mely egy teljesen más környezetbe helyezi a kedvelt figurát. Ezúttal egy platform játékban találkozhatunk vele. Feladatunk persze hasonló mint eddig, a pályákon található gyümölcsöket kell minél hamarabb összegyűjtenünk. Ellenségeink a szokásos pac-man evő szörnyecskék, viselkedésük persze elég egysíkú, hiszen mindig minket akarnak megkajálni. A pályák teljesítéséhez ajtókat kell kinyitnunk, melyekhez kulcsokat is találhatunk, persze csak ha ügyesek vagyunk. A játék grafikája nem rossz, és igazán érdekes egy teljesen új szemléletben játszani a kis figurával.





Software Manager

A Kaiko fogja forgalmazni a legújabb manager őrületet, melyben játékok készítését kell menedzselnünk. A softwarekészítés még így játékban sem könnyű, hát még az életben. Elég összetett feladatunk lesz a játékban, mivel az alapoktól kezdve kell beindítanunk a vállalkozást. Mindennel nekünk kell foglalkoznunk, meggyőződésem, hogy igen jól szimulálja a program, hogy mivel kell szembenéznie egy reménybeli szoftver gyárosnak. Főhősünknek egyébként egy nagyszerű Invaders játszása közben jutott eszébe a nagyszerű ötlet. Reméljük jobban sikerül nekünk mint a tesztelt játéknál, ugyanis neki álmában jutott eszébe a kiemelkedő gondolat. A játéknak A500-as verziója is lesz.



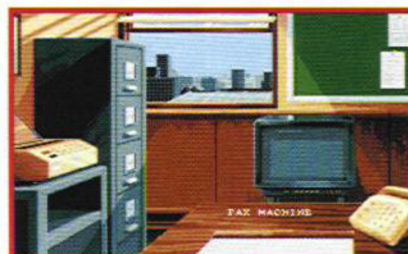


Ultimate Soccer Manager

Az Impressions mostanában elkényeztett az Amiga tulajokat, hisz sorban jelennek meg a PC-s átiratok. A legújabb csoda az USM pedig már egy időben jelent meg mindkét géptípusra. A feladatunk nem lesz könnyű a játékban, hiszen egy komplett foci szakosztályt kell irányítanunk, ennek minden nehézségével együtt. Persze más feladataink is lesznek, így akár a stadionunk ellátása, vagy éppenséggel a büfé üzemeltetése. Nagyon jónak ígérkezik a játék, valószínűsítem, hogy egy hosszabb leírás ürügyén is találkozhattok majd a programmal. A játénak lesz kifejezetten AGA verziója is.







Rally Championship

A Flair új dobása a Rally Championship is hamarosan az üzletekben lesz. A játék a jól megszokott autóversenyzős elemekre épít, nem igazán találhatunk benne ördögien nagy újdonságokat. A kocsi és a pálya mozgatása viszont igen szépen sikerült, még az ECS verzió is tűrhetően néz ki. Sajnos ez nem mondható el a verseny izgalmairól, hiszen elég lehangoló dolog körbe-körbe mászkálni a pályákon. Ettől függetlenül nem rossz a program, érdemes kipróbálni.





Bear™

COLONIZATION

Valamivel több mint egy év telt el az-óta, hogy a Colonization megjelent a pi-acon, minden stratéga nagy örömére. Egy ici-picit talán késve adjuk hírül, de biztos mindenki észrevette, hogy megje-lent az Amiga verzió is, ami minden típu-son fut, egyetlen feltétele van csupán: 1 MB RAM.



Mindenekelőtt szeretném elmondani, hogy egyszer már eleresztettem egy hosszabb lélegzetű leírást erről a nagy-szerű játékról, természetesen akkor a PC verziót teszteltem (PC GURU 94/7). Ez a le-írás nem feltételezi annak a cikknek az is-meretét – mert kizárólag az Amiga válto-zatról készült Amigóknak –, de mivel most csupán két oldal áll a rendelkezésemre, ajánlom figyelmetekbe.

A történelmi szituáció tulajdonképpen az Újvilág (Amerika) felfedezése, de nem kell feltétlenül valósághű térképen játsza-ni. A lényeg a felfedezés, a hódítás, beil-leszkedés az új környezetbe, életképes közösségek létrehozása és végül elszaka-dás az anyaországtól, azaz a független-ség kivívása. A játék 1492-ben kezdődik és legkésőbb 1800-ban ér véget. Persze minél előbb vívjuk ki függetlenségünket, annál több bónusz ponthoz juthatunk. Persze aki nem a minél jobb eredmé-nyért, hanem csupán a játék öröméért játszik, annak ez nem számít...

A játék elején rögtön több opció be-állítására is lesz lehetőség, ami messze-menőkig kihat a végkimenetelre is, ezért érdemes jól megfontolni. Ezzel nem a ne-hézségi szint kijelölésére vagy a világtér-kép megtervezésére gondolok, hanem inkább a nemzetiség kiválasztására. Már itt érdemes elgondolkodnod azon, milyen stílusban szeretnél játszani. Akik a véres, háborús hódítást választják, válasszák a spanyolokat, mert 50 % tá-madási bónuszt kapnak minden indián település lerombolásakor (egyébként az indiánok háborgatása a végértékelésnél negatívumnak számít...). Akik a békét és a harmóniát igyekeznek megteremteni leendő kolóniáik és az indiá-



nok között, azoknak inkább a franciákat ajánlom. Az angol nemzet kiválasztása vi-szont jóval nagyobb arányú bevándorlót jelent, ami nem megvetendő előny. Mindezek mellett véleményem szerint a hollandok jelentik a legkedvezőbb vá-lasztási lehetőséget, mert az ő erősségük a kereskedelem (jóval stabilabbak az árak) és már eleve nagyobb kapacitású hajóval indulnak.

Miután túlestél a kezdeti procedúrá-kon, megkezdődhet az Újvilág felfedezé-se és meghódítása. A térkép természete-sen felderítetlen. Ha a valósághű Ameri-kát választottad, tudni fogod merre érde-mes menni, ha nem, annál kalandosabb az egész. Eleinte igen sűrűn kell ingázni az anyaország és az újonnan megalapított kolóniák között. Feltétlenül érdemes mie-lőbb felderítőket vinni a területre, akik közvetlen kapcsolatba léphetnek a helyi indián törzsekkel és emellett értékes kin-cseket találhatnak. Az igazán nagy fala-tokat (3-6.000 arany) lehetőleg védőőri-zettel kísérd a legközelebbi városba. Ha már van galleonod, akkor inkább azzal vidd vissza az anyaországba, ha még nincs, akkor sajnos kénytelen leszel elfo-gadni a király "nagylelkű" ajánlatát és fe-le-fele alapon (plusz még az aktuális adó) ő elviteti. Itt jegyezném meg, hogy a galleon ha aranyat visz, más áru nem pa-kolható be! A másik nagyszerű felfedezés a Fiatalság Forrásának meglelése, ami jó néhány, általad kiválasztott bevándorlót jelent (ingyen és bérmentve).

Vissza a lényeghez. A kolóniák min-dennapi életéhez szorosan kapcsolódó munkálatok: az élelmiszertermelés, a tele-pülés bővítése és hasznos, eladható áruk készítése. Az összetartozás érzésének nö-velése érdekében minél előbb állíts be valakit a városházára, aki szépen nekiáll "liberty bell"-t termelni, ami természetesen szimbolikus jelentőségű. Azért nem árt valódi államférfit beültetni ide (elder statesman), aki színvonalasabb munkát végez. Ez persze minden munkaterületre vonatkozik, hogy lehetőleg a szakképzettek lássák el az adott munkát. A szakképzetleneket pedig el lehet külde-ni a környező indiánfalvakba szakmát ta-nulni. Emellett adott még a különböző szintű iskolák építésének lehetősége is. A szakképzett munkaerő mindig hatéko-nyabban végzi el feladatát és a "vegel-számolásnál" is plusz pontot ér.

Természetesen jelen van az egyház is. Minden városba érdemes templomot épí-teni és folyamatosan téríteni az indiáno-kat. A missziók alapítása után előbb-utóbb rézbőrűek jelentkeznek kolóniád-ba, akik hatékonyan vadásznak, halász-

nak stb., de az európai mesterségekben járatlanok.

Előbb-utóbb eljön az idő, hogy más európai hódítókkal futsz össze. Eleinte (legalábbis látszólag) szent a béke – ha Te is úgy akarod – de idővel úgyis kitör a háború, szóval nem árt időben felkészülni a támadásra. Egyrészt katonai egységeket áshatsz be a város területére (gyalogosokat, lovasokat, ágyúkat), másrészt akár többszörösen megerősítheted a várfalat. A környező területekre is érdemes lesz később beásni egységeket, mert az ellenség gyakran alkalmazza azt a technikát, hogy egységeit a termelési övezetekbe állítva akadályozza a város mindennapi életét, s a lakók akár éhen is halhatnak. Ez vonatkozhat akár a kikötőkre is! Egyébként a taktika nem rossz...

A másik fontos dolog ami hozzá tartozik a gyors előremenetelhez, az a kereskedelem. Ez sokféle vonalon működhet. A kolóniákban termelt árukat értékesítheted az indiánfalvakban vagy Európában. Az anyaországba mindenképpen érdemesebb késztermékeket, mint nyersanyagokat szállítani. Nem szükséges fárasztanod magad a közvetlen irányítással, a megfelelő menüpontban beállíthatsz fix kereskedelmi útvonalakat. Azt hogy az egyes indián települések mit vesznek szívesen, a felderítőkkel fürkészheted ki. Minden törzs szívesebben fogadja a szekereket, mint a hajókat! Minden alkalommal felkínálnak neked is valamilyen árut megvételre, ezért nem árt tisztában lenni az árakkal. Alkudozni is lehet, de ez általában negatív hatású. Viszont pozitív lehet alkalmanként kisebb-nagyobb ajándékokkal kedveskedni a törzseknek. Ha Peter Stuyvesant már csatlakozott hozzád, akkor nem kell többé foglalkoznod a szállítással, mert vámházakat építhetsz a településeken. Csak ki kell jelölnöd, mely árukat kívánod értékesíteni az európai piacon.

Itt el is érkeztünk Európa szerepéhez. A játék kezdetén nagyon fontos az európai helyszín, mert itt szerezheted a bevándorlókat, a szakképzett munkaerőt, továbbá az ágyúkat és a hajókat. Később a kiépülő városoknál már kevésbé fontos, hiszen magad is építhetsz majd hajót, ágyút, készíthetsz fegyvert.



Még egyetlen fontos említeni valóm maradt, a honatyák szerepe. A szám szerint huszonöt honatya különféle előnyökhöz juttat, amint csatlakozik hozzád (ezeket pontosan megtalálod a Colo-nizopédiában). Fontos minden alkalommal megfontolni kit érdemes kiválasztani a mielőbbi csatlakozásra. Például Hernando de Sotot érdemes még a korai felfedezések idején. Sieur de LaSalle is rendkívül hasznos segítőtárs a védtelen kolóniák városfalainak megerősítésével. Francis Drake a háborús időkben tehet nagy szolgálatot és így tovább, mindannyiukat felsorolhatnám. Viszont a hely szép lassan elfogyott, így inkább még elmondom a győzelem feltételeit.

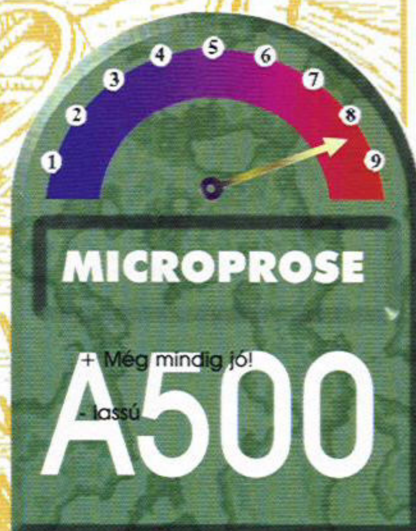


A győzelem feltétele, hogy kivívd a függetlenséget az anyaországgal szemben. Ennek kikiáltása után az uralkodó természetesen bőszült támadást intéz ellened. Hatalmas haderőkkel fog felvonulni, de ha sikerül megnyerned a háborút, akkor magába roskadva tudomásul veszi vereségét. Eztán már csupán a kiértékelés marad hátra, s a jobb eredmény vagy csupán a kaland reményében kezdheted elölről...

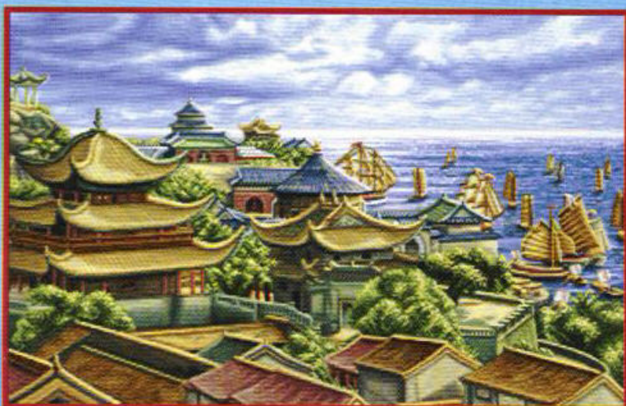
Búcsúzóul egyetlen jó tanács; ne felejtsétek el, hogy a Liberty Bell "termelés" kulcsfontosságú!!!

Ezt a nagyszerű játékot Sid Meier neve fémjelzi, akinek a neve egyet jelent a kiemelkedő játszhatósággal és a minőségi stuffal (elég ha csak a Civilizationra vagy a Railroad Tycoonra gondolunk). Szerencsére Sidben nem kell csalódnunk, mert a Colonization nagyon jó, nem valószínű hogy bárkinek is csalódást fog okozni. Igaz ami igaz, a sebessége nem lehengerlő, de megbocsátható.

Lily



HIGH SEAS TRADER



A tenger morajlása és a sós szagú friss szél sajátos hangulatot kölcsönzött a település arculatának. Az egyre gyakrabban befutó kereskedő hajók jelentették az egyetlen hírforrást. Az elmúlt hetekben mind több kapitány emlegette a kalózokat, sőt néhány hajónak nyoma is veszett. A környéken több portyázó kalózhajó tűnt fel a virágzásnak induló kereskedelem miatt. A könnyű meggazdagodás reményében támadtak és a felkészületlen hajósok könnyű prédának tűntek. Eddig.

Megpróbáltam hangulatot teremteni ehhez a nagyszerű kereskedelmi játékhoz, ami végre kellően fordulatos és mozgalmas is. Igaz nagyon-nagyon erőteljesen emlékeztet a Microprose remekbe szabott programjára, a Pirates!-re. De ha a koppintás nem rosszabb mint az elődje, akkor ez megbocsátható, vagy nem?!



A High Seas Trader alaptörténete tulajdonképpen nem lényeges, összefoglalható egyetlen mondatban. Vissza kell szereznünk családunk elveszett hírnevét, gazdagságát és tekintélyét. Ennek megvalósításához kezdetben meglehetősen kevés tőke (ötezer arany) és egy kisebb kereskedő hajó (fluyt) áll rendelkezésünkre. Persze ez egyelőre bőségesen elegendő. Aztán majd lassacskán megengedhetünk magunknak többet, jobbat. De csak "szintlépés" után. Igen, a programban a szerepjátékokhoz hasonlóan lehet magasabb tapasztalati szintet elérni, és csak ezután vehetünk és használhatunk nagyobb kapacitású vagy éppen pusztítóbb erejű hajókat. Ennek persze több feltétele is van, de erről majd később.

A nemzetiség megválasztásától függ, melyik városban kezdünk. A spanyolok Bilbaóban, a hollandok Amsterdamban, a franciák Bordeauxban, a portugálok Lisbonban és az angolok pedig Liverpoolban. Különösebben nem befolyásolja a játék menetét az, hogy melyiket választod, mint ahogy természetesen a hajó neve sem.

A KIKÖTŐBEN. Minden kikötőben ugyanazokra a helyekre mehetsz be; kocsma, térképbolt, vásárcsarnok, dokk és bank. Természetesen bármikor el is hagyhatod a kikötőt, ha minden ügyet elintéztél.

KOCSMA. Ez az a hely, ahol mindenki megfordul; az átutazók, a katonák, a tengerészek vagy aki rövid úton értékesíteni szeretne valamilyen ékszert... A pultostól megtudakolhatod a legfrissebb híreket és fizethetsz a legénységnek egy kört, ami igencsak emeli a morált. Persze ha excellent, akkor csak felesleges pénzkidobás. A kocsmában található személyek különféle lehetőségeket kínálnak. Haderőd megerősítéséhez vehetsz fel a fedélzetre katonákat. A tengerészeid számát is gyarapíthatod, szinte minden kocsmában találsz szabad matrózokat és tanoncokat is. Érdemes mindig very high vagy excellent minősítésű embereket alkalmazni. Az utasok felvételéhez nem árt tisztában lenned a városok pontos földrajzi elhelyezkedésével. Bizonyos mennyiségű árucikket akarnak x összegért elvitetni a megadott helyre. Semmi esetre sem szabad a fuvart elvállalni, ha az adott városhoz még nincs térképed és persze akkor is megfontolandó, ha ellenséges kikötőről van szó. Lesz olyan utas is, aki mindössze örök háláját tudja felajánlani fizetségül. Őket is érdemes elvinned, hogy miért, arról majd később. Az persze nem tilos, hogy magad is olyan árucikkekből vásárolj be, amit a célállomáson majd jó haszonnal értékesíthetsz! Az uta-





sokról még annyit, hogy elvárják a gyors, minőségi kiszolgálást, ezért legfeljebb egyszer állj meg másik kikötőben, különben előfordulhat, hogy ott hagynak hoppon és gyorsabb hajót keresnek!

TÉRKÉPBOLT. Itt találod az egyetlen embert aki nem jár kocsmába, a kormányost (Ön dönt, iszik vagy vezet...). Nélküle nem érdemes elhagyni a kikötőt, szóval az legyen az első, hogy felveszel egyet. Ha van akkor excellent fokozatút, ha nincs akkor ami van, de amint lehet cseréld le a legmagasabban képzett kormá-



nyosra. Tőle igazán nem kell sajnálnod a bért, megdolgozik érte!

Természetesen itt veheted meg a térképeket is. A világtérképen jelölt rész a jelzett összegért. Az mindig látható, hogy hova vettél már térképet, és a sarkában egy kis szám jelzi, hogy mennyire friss az információ. Azokon a vizeken és partokon ahol hajózol, lehetőleg ez a szám nulla legyen (azaz a térkép nulla éves), mert az évek múlásával változnak a terepviszonyok...

VÁSÁRCSARNOK. Nagy valószínűséggel ide térsz be elsőként, hogy értékesítsd az árukat. DE ne itt költekezz először (első legyen a térkép és a legénység ellátmánya stb.) A felsorolt árucikkeket a helyi piaci árakon adhatod, veheted. Alku nincs. Lent látható a rendelkezésedre álló készpénz összege. Emellett a UNIT segítségével megadhatod, hogy mekkora tételenként akarod pakolni az árut. Végül leolvashatod a hajót maximális terhelhetőségét és az aktuális megterhelést is. A kiválasztott árukat az **ACCEPT** paranccsal veszed meg ténylegesen. Nagy segítségedre lesz a **LOGS** menüpont, mert itt az



összes feltérképezett város piaci árait áttekintheted és pontosan kikalkulálhatod hova mit érdemes szállítani.

Ha esetleg minden pénzed elverted, ne aggódj. A legénység egyszer-egyszer elnézi, hogy késve fizeted ki a bérét (de azt nem, ha elfogy a kaja vagy a rum!). Persze csak akkor ha a morál magas.

DOKK. Itt mi mást tehetnél, mint a hajóval kapcsolatos ügyeidet intézheted. Vehetsz új hajót, eladhatod a régit és gondoskodhatsz a legénység ellátásáról, valamint a felszerelésről.

Ha van eladó hajó és anyagilag is megengedheted magadnak, még ez sem elegendő egy új vízialkalmatosság megvételéhez, mert ez a tapasztalati pontodtól is függ. De tegyük fel, hogy minden OK, akkor a következőket fogod itt találni; a hajó típusa, állapota és ára. A VIEW menüpontban mindig ajánlatos megnézni a kiszemelt vízi alkalmatosság állapotát; mi sérült és milyen mértékben, milyen a harci felszerelése stb. Ezután lehet vásárolni, és az előző hajódat is rögtön értékesítheted (ugyanis sajnálatos módon csak egy lehet).

Az ellátásról az **OUTFIT** menüpontban gondoskodhatsz. A legénység vonalán ez ivóvizet, húst, gyümölcsöt és természetesen rumot jelent. Gondolom nem kell hangsúlyoznom a gyümölcs fontosságát, elég ha csak a skorbutra gondolunk... A hajó állapotának megőrzése érdekében



pedig érdemes vitorlát és deszkát venni. Árbocot csak a kikötőkben javítanak, de a kisebb sérülések saját kezűleg is megoldhatók a vízen. Persze nem szabad megfeledkezni a fegyverekről sem. A kézifegyverek mellett az ágyúk muníciójáról is gondoskodnod kell!

Az ágyúkat és a javításokat egy külön menüpontban találod. Az ágyú vásárlása különösebb taglalást nem igényel. Mindenesetre csak adott számú löveget tehetsz az egyes hajótípusokba. Ha mindig azonos oldaladat fordítod az ellenség felé, akkor érdemes azt az ágyúsort feltölteni a maximumra.

A javítás minősége kikötőnként változó; néhol csupán átlagos, míg másutt excellent. A teljesen ép hajót is érdemes "megjavíttatni" a magasabb szolgáltatást nyújtó helyen (upgrade all)!



BANK. Itt teheted el a pénzed egy részét, amivel vészalapot képezhetsz bizonyos esetekre...

Sikerült is minden fontos dolgon átvágtatni, s mivel fogytán a hely, folytassuk is gyorsan tovább, azaz a Leave Port segítségével hajózz ki!

A HAJÓN.

A fedélzeten találod magad, a nyílt tengeren. A képernyő legnagyobb részét a látkép foglalja el. A szemek segítségével kérhetsz különféle nézőpontú látképeket. Lent balra látható az iránytű, alatta az aktuális szélirány és erősség. Az apró kis emberkék a katonákat, a matrózokat és a tanoncokat jelölik. Efelett jelenleg a legénység ellátmánya (hány hónapra



elég), a vitorlavászon és a palánk mennyisége, valamint a muníció látható. Csata esetén ide kerülnek az ágyúk (ne felejtsd el tüzelés előtt kinyitni a palánkot!). Középen a kormánykereket és a vitorlát találod. Levont vitorlákkal nem fogsz haladni, de például viharban mindenképpen érdemes megvárni, míg a szél és a hullámok tombolása el nem csendesedik. Jobbra a kis térképet találod (ütközetnél csak a hajók mozgását) és a hajó képét (itt jelölik a sérüléseket és a veszteségeket).

A KABINBAN. A hajó kapitánya fontosabb teendőit a kabinjában végezheti el. A térképes asztalon kijelölheti a pontos úti célt, akár a rendelkezésére álló városok listájának segítségével, akár közvetlenül a térképen. A kikötőről a következő információkat kapod így: nemzeti hovatartozás, méret, exportcikkek és aktuális esemény. A kiválasztott településhez, városhoz való utat a **COURSE** parancs segítségével határozhatod meg. A mozgáspontjaidnak megfelelő számú kis horgonyt rakhatsz le. Ha nem akarsz magad irányítani a fedélzeten (ami minimum tízszer annyi ideig tart), akkor az első tisztnek kiadhatod a parancsot a navigálásra



(FIRST MATE). Az utazás megszakad ha a hajó viharba kerül, vagy ellenséges vitorlás(ok) támadják meg, elfogy az élelmiszer vagy egyéb olyan esemény történik, amiben csak a kapitány dönthet.

A könyvespolcon sorakozó kötetek tartalmazzák a kereskedelmi adatokat nyilvántartó könyvet, a hajónaplót, a különleges események feljegyzéseit, a legénység béreit és a teljes könyvelést.

A falon található képek az oly sokat emlegetett szintlépéshez kapcsolódnak. A gyönyörűséges bársonytablóra különféle titulusokat gyűjtögethetsz, míg a hajós képen fejlődésed elég szemléletes megjelenítése látható. A szintlépés feltételeit megtalálod az alsó sorban. Az árbocokra mászó matrózok pedig az elért színvonalat szimbolizálják. A négy kategória a következő: merészség, megbecsültség, hűség (a hazához) és méltóság. A merészség értéke a bátor támadásoktól növekszik, szóval nem előnyös folyton elhúzni a csíkot (persze olykor muszáj). A megbecsültség növelésében meghatározó szerepe van az önzetlen segítségnyújtásnak. A hazához való hűség kifejezése pedig pofon egyszerű, az ellenséges nemzetek hajóit kell támadni. A méltóság a gazdagsággal, az egyre gyarapodó kincsekkel növekszik.



Az íróasztalon található tányérnál a legénység fejadagját állíthatod be, és ennek megfelelően mindjárt kiderül mennyi időre elegendők a készletek. A morál emelésére hatékonyabb a kikötők kocsmáiban elfogyasztott rum, mint az itt megemelt adag. Az egészségi állapot viszont döntően az elfogyasztott gyümölcs mennyiségének függvénye.

A palackra klikkelve a hajó javításhoz adhatunk ki utasításokat. A megsérült részek vörösek. A deszkák közül csak a víz alatti részeket (a vitorlák és az ágyú között jelölt vonal) sürgős megjavítani, a többit ráér a kikötőben. A vitorlavásznakat természetesen érdemes azonnal megvarrni vagy lecserélni, nehogy a hajó veszítsen a sebességéből. Hiszen lassabb haladás hosszabb utat, az pedig nagyobb fogyasztást jelent, nem is szólva a kalózokról...

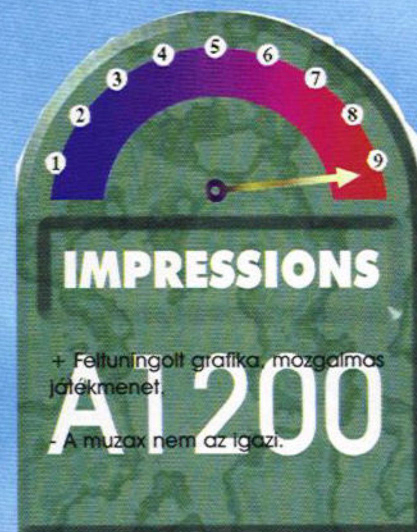
Az utolsó lehetőség a szekrényben(?) az opciók beállítása: hangok, muzax, sebesség, stb. és persze a játékállás töltése, mentése.

Magam sem hiszem, de minden lényegi dolgot áttekintettünk (legalábbis remélem), kivéve a csatákat. Ezek viszont adják magukat. A hajód oldalával fordulj a kiszemelt áldozat felé, és a felnyitott lőréseken át sorozd meg az ellenséget! Ami itt még fontos, az a golyó megválasztása. A round a vízvonal alatti részeken okoz nagy károkat, a chain típussal a vitorlázatot lehet bontogatni és a grape szolgál a legénység megtizedelésére. Mert nem kell sietni, a megcsáklyázott hajó még nem jelent győzelmet, ott bizony több száz fegyveres lehet még...

Ennyi lett volna így röptében a játékról az összkép, sajna többre most nem futotta, mert nem sokkal lapzárta előtt érkezett. Azt hiszem már ennyiből is kitűnik, hogy ez a stuff best, ezért minden A1200 tulajdonos kitüntetett figyelmébe ajánlom a High Seas Tradert!

Lily

Ui.: Kedves Gábor! Igazán nagyon köszönöm a segítségedet, nélküled nem sikerült volna visszaszereznem családom elveszett hírnevét...



ZEEWOLF



A Blitter izzadt és fújtatott miközben a kegyetlen processzor egyre gyorsabb iramú parancsait próbálta meg végrehajtani. Sietnie kellett, hiszen raszterideje korlátozva volt és nagyobb teljesítményre nem futotta a 16 bit és a 14,7 MHz. A Blitter azt kívánta, hogy bárcsak a misztikus programozók nem csak őrá építették volna az egész játék megjelenítését, mert bár teljesítménye bizonyos szempontból meghaladta Mici 68000-ét, a kicsiny de gyors sprite-ok most nagyban tehermentesítették volna túlterhelt áramköreit. Azt kívánta, hogy a Júzer - ki távoli csatáját vívta a Világon kívül - bárcsak megunná már azt és a 3D repkedést felcserélné egy békés és nyugalmas sakkprogramra.

De Ödönke nem unta meg, hiszen öreg Amigája régen látott ilyen színvonalasan elkészített programot, mely ráadásul teljesen egy háromdimenziós vektortájon játszódott. Igaz, kicsit akadozott és rángatott néhol, de így is teljesen jól játszható volt. Bár az irányítást nehezen szokták meg 2D-s ticsunghoz edződött kezei, de hamar belejött helikoptere irányításának rejtelmeibe. A recept egyszerű volt: amerre húzta joystickját (az egérrel való irányításról az első kísérletek kudarcai után lemondott), a szerkezet arra ment, bár a fordulás még kissé fura volt számára. A magasság a sebességgel fordított arányban csökkent, tehát ha feljebb akart emelkedni, egyszerűen középre engedte a joyt. A térképen piros keresztek által jelölt ellenséges objektumok megsemmisítése egyre könnyebben ment, és harci gépe fegyverzetét is hatékonyabban használta ki. Ezek között (gépágyú, levegő-föld és levegő-levegő (AAM) rakéta) a SPACE-val tudott válogatni. A célzást nagyban segítette a Pyxel Air Force helikopterein rendszeresített lőelemképző automatika, mely egy bizonyos beesési szög alatt átvette a fegyverrendszerek irányítását. (Ödönke ebből csak annyit értett, hogy nem kell halálpontosan a cél felé fordulni.) A sárga keresztnél kifogyott készleteit pótolhatta, mégpedig úgy, hogy a karos jármű közelébe manőverezett, majd a G betűt megnyomva leszállt. Az utántöltő berendezés a konnektálást automatikusan elvégezte, neki csak a megfelelő mennyiségeket kellett kiválasztania. A művelet befejezését a G gomb újbóli megnyomásával kezdeményezhette.





Az első küldetést már kívülről tudta, hiszen kezdésnél a program billentyűütésre sorba megmutatta a célpontokat. Ha harc közben lenyomta az Entert, átkerült egy taktikai képernyőre, mely szerinte csak tovább fokozta a játék profizmusát. Itt kicsiben szemlélhette a harci képernyőt - amin így már valamivel gyorsabban irányíthatta az eseményeket -, valamint figyelemmel kísérhette üzemanyagszintjét is. A misszió célpontjait pedig kiválóan elemezhette a kurzornyilak segítségével.

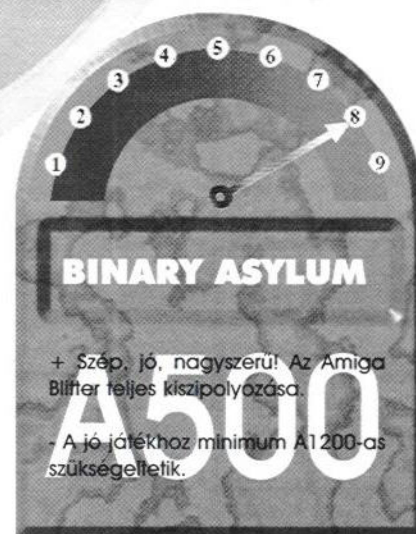
Mióta az F10-zel egyszer véletlenül felrobbantotta magát, óvatosabban bánt a klaviatúrával.

Összbenyomása a Zeewolf-ról igencsak kedvező volt, hiszen a Virus óta nem nagyon volt fellelhető ilyen Blitterhajhász processzorkizsigerelő stuff, amely ráadásul játszható is volt. Igaz, jó öreg A500-asán picit csigázott néha, de a Döme 1200-asán már tűrhetően lehetett defeatelni az ellent. Nagyon tetszettek Ödönkének az irtás színesebbé tételét szolgáló effektek, a robbanások után tovább égő járművek, hajók és fenyőfák, a lövedékek csobbanása a vízben, és a terep viszonylagos sokszínűsége. (Ez egyébként színes monitoron sokkal látványosabb volt a Géza szerint, mint a GURU fekete-fehér képein!)

Amikor múltkor az Ödönkénél jártam, a Zeewolf-ot már az "Örökké Kedvenc Programjaim" feliratú polcon láttam! Tán nem is véletlenül...

(Az igazi) M.D.Jon

U.I.: Mivel egymás cikkeibe nem szoktunk beleirkálni, így itt köszönöm meg Mátray József buzdító és még nagyobb teljesítményre ösztönző sorait: Kösz' Józsi!

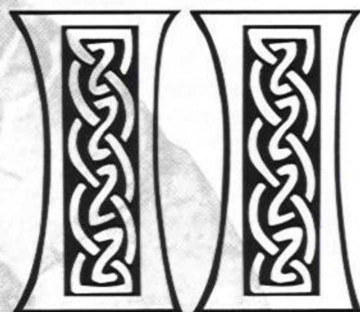


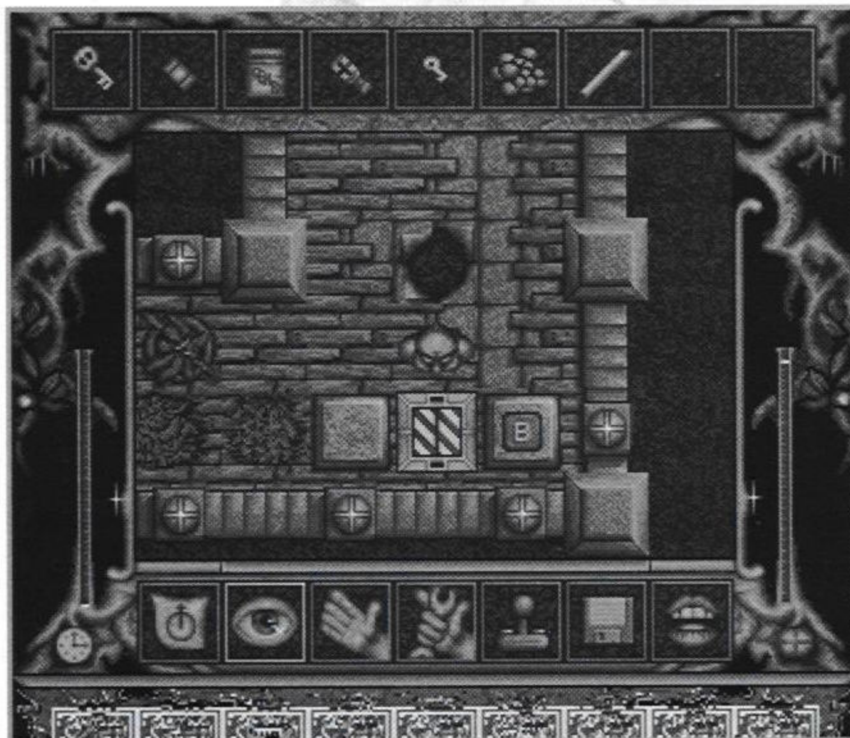
+ Szép, jó, nagyszerű! Az Amiga Blitter teljes kiszipolyozása.

- A jó játékhoz minimum A1200-as szükségeltetik.

VALHALLA

BEFORE THE WAR





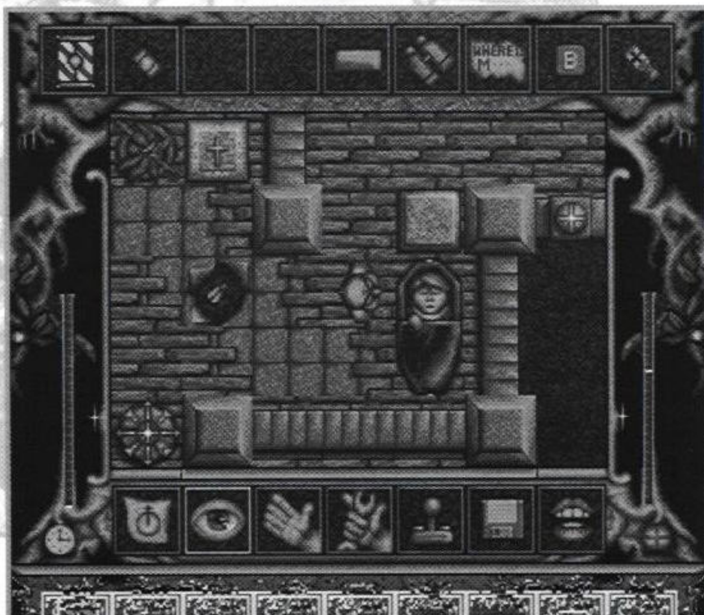
3. nap – The Gallery

Megérkeztem. Körülnéztem, majd eltettem a kulcsot, a cementet és a titkos talajrekeszből a doboz gyufát. A múmia előtt találtam egy építőkockát, amit szintén magammal vittem. Itt is volt egy titkos rekesz, benne egy stamina potion. Az északi teremben egy vámpír feküdt, a lábainál talált "please move" cetlit is magamhoz vettem. Már csak a ládakulcsot kerestem meg, s már indultam is nyugat felé.

A betonkeverőbe betettem a cementet, no effekt. Megpörgettem egyszer, de még mindig semmi. Sebaj. Idehoztam a sódert is, kézenfekvő megoldásnak látszott. Persze nem jött be, előbb le kellett darálnom a pókháló melletti őrlőkészülékben.

A futószalagtól északra egy oltár állt (The Gravestone of Arson Molar), rátettem a gyufát, ami rögtön eltűnt, de ez még nem volt elég a megoldáshoz. A szellemtároló közelében megint találtam egy titkos rekeszt, benne egy bot. Elindultam nyugat felé, a gyanúsan vibráló tócsákon át és a folyosón mindent elpakoltam. A ládában egy csődarab várt rám. Visszafelé megittam egy üveg erőitalt, mert majdnem kinyiffantam. Mivel a betonkeverő közelében volt a víz, gondoltam, talán a cső segítségével... Ez bejött!

Az első teremben talált repedésbe tettem a maltert, aztán kinyitottam az ajtót. Hamarosan egy keresztúthoz érkeztem. A délre vezető utat választottam, mint később kiderült, helyesen. Útközben elolvastam az élőhalott könyvét. A bottal kiegészítettem a kapcsolót, majd kinyitottam az ajtót. Felvettem a szellem-csapdát, a fadarabot, elolvastam a vámpír feleségének szomorú történetét. A titkos rekeszben egy újabb fecnit találtam (Where is M).



A játékdobozhoz mentem és egy kockát beledobtam, mire egy szellem rontott elő és elvitte. Ezt elszúrtam. Előbb le kellett volna tennem az ajtó elé a csapdát. Másodikra simán elkaptam a játékos kedvű mumust és bementem a nyitva hagyott ajtón. Egy újabb vámpír feküdt itt, a feleségét követelte. Azzal nem szolgálhattam, viszont találtam egy legyet és egy tyúktojást is itt. Az oltárra (The Grave of Brahms Seeformiles) helyeztem a látcsövet, ami azonnal szőrén-szálán eltűnt. A tojást szépen betettem a fészekbe, a legyet pedig a pókhálóba. Elkaptam a pókot és a múmia melletti molekuláris stabilizálóba tettem. Gazdagabb lettem egy kulccsal. A hozzá tartozó ládában egy újabb bot lapult. Ezután a szellemet elvittem a tárlóberendezéshez. Az ismét használható csapdát eltettem.

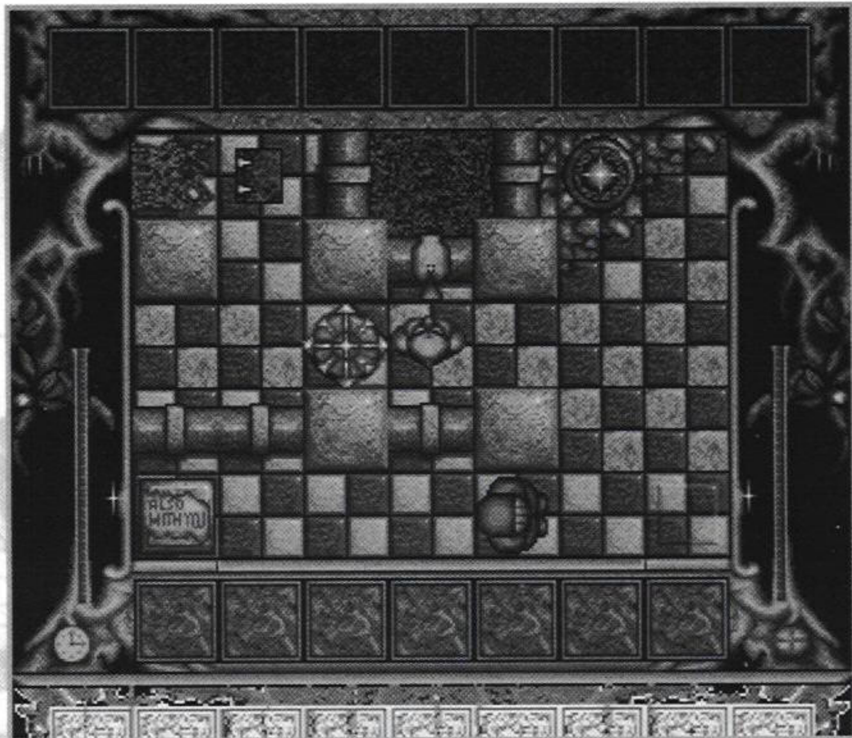
Visszamentem újra a keresztúthoz és kelet felé indultam. Még jó hogy a tyúk mellett is találtam erőitalt, különben itt nem jutottam volna át! Kinyitottam az aj-

tót és alaposan körülnéztem odabent. Az esztergapadon a fadarabot cölöppé alakítottam. A konyak közelében egy titkos rekeszben újabb stamina potion lapult.

A cölöpöt a vámpírra tettem, mire kaptam egy fogsort, amit a futószalag melletti oltáron elcseréltem egy Angry potionra. Ismét az útkereszteződés felé vettem utam, átmentem a folyón, majd nyugat felé, míg meg nem találtam a zombit. El akart zavarni, mire bedühödtem (ebben besegített az Angry potion elfogyasztása). Elzavartam az utamból (Please move!) és mentem tovább nyugat felé. Lassan kezdtem megnyugodni. Itt is feküdt egy vámpír, a fejénél egy üvegharangot, a lábánál pedig egy naptárlapot találtam. Délen egy partitúra hevert az ajtó előtt. Elvittem Brahms oltárára, szereztem egy újabb kulcsot.

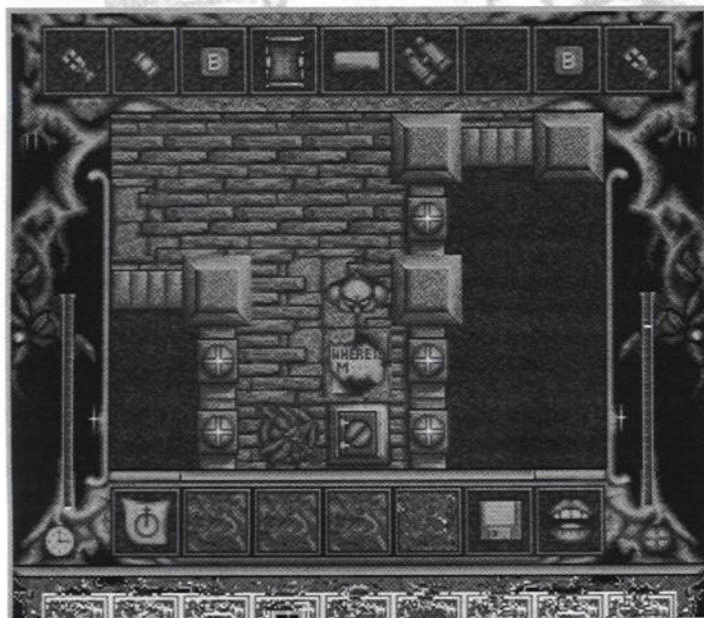
Visszamentem oda, ahol a zombi állta utamat, de most a szerzett kulccsal kinyitottam az északi szobát. Felvettem a kazettát és a potiont, a csapdát pedig letettem a szellem elé. Csak fel kellett hívnom telefonon és már el is kaptam! Így tovább tudtam menni és a titkos rekeszből kivehettem az íjat. Egy újabb üvegharangot is találtam az oltáron (The Gravestone of Martina Bronte). A névjegyzékre rátettem a "where is M"-t, s lett belőle "where is Mestopolis". Ennek segítségével átjutottam a második utamat álló zombin. A két üvegharangot rátettem egy-egy oltárra, de a harmadik még hiányzott. Eltettem a Mikulás sapkát és mentem tovább dél felé. A teniszütőt felvettem és elindultam visszafelé. A zombi mellől eltettem a cetlit (Is anybody there). Ezután több kegytárgyat lepakoltam a síremlékekre. Nicholas Kiss a sapkát, Martina Bronte a teniszütőt, Doctor Love pedig az íjat kapta.

A kazettát elvittem a magnóhoz és meghallgattam. Mivel szegény tyúkanyó



is elég közel volt, mindössze néhány toll maradt utána olyan sokkot kapott. A tollakat a futószalag végéhez tettem, így végre nem tört össze az üveg. Ha már itt voltam kiürítettem a szellemcsapdát, majd Weejie táblára vittem az üveget (a konyakos teremben). "Van itt valaki?" - kérdeztem. Kinyílt a két láda! Az egyikben egy sztetoszkóp, a másikban pedig egy porzsák lapult. Ez utóbbit a porszívóba raktam.

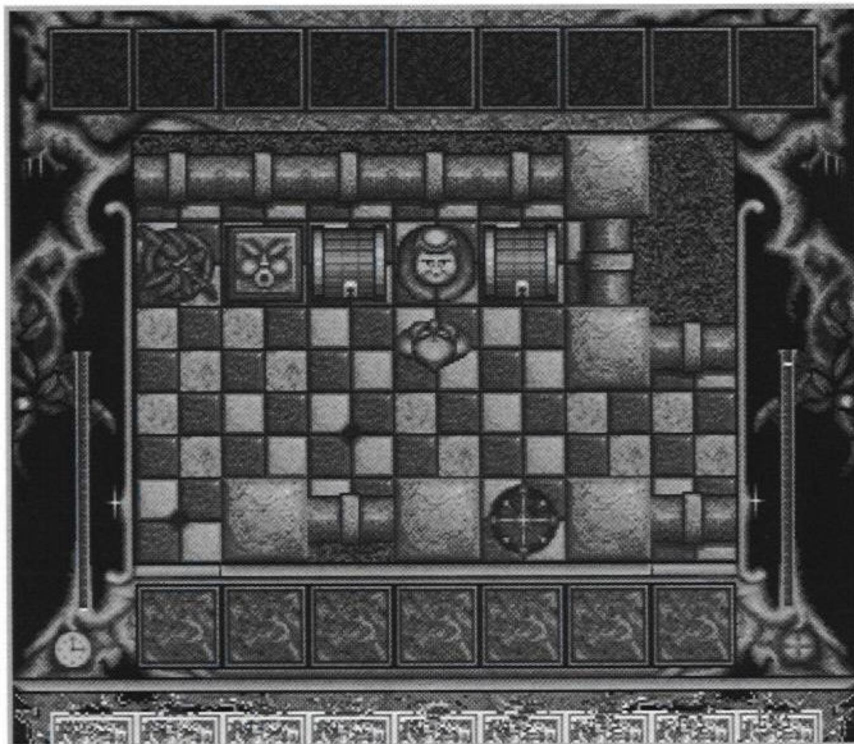
Amikor Doctor Love síremlékére tettem a sztetoszkópot, megkaptam a harmadik üvegharangot. Ezt a helyére raktam, meghúztam a kart és a múmiától kaptam egy ezüst kulcsot. Délnyugat felé egy tévét és egy újabb szellemet találtam. Elhelyeztem a csapdát, de ennél tovább egyelőre nem jutottam. Így hát visszamentem a múmiához és kinyitottam mindkét ajtót... (Itt mentsetek játékállást a biztonság kedvéért. - Lily)



A labirintusban nagyon figyeltem, nehogy túlságosan legyengüljek. Nagy nehezen megtaláltam a helyes utat, ebben sokat segített a térkép. A szerzett kulccsal végre kinyithattam a Doctor Love síremlékétől délre eső ajtót. Kivettem a vázából a virágot és elolvastam egy könyvet az ősi druidákról. Északnyugat felé haladtam a folyosón tovább. Itt találtam a "kansas" feliratú cetlit és egy arany kelyhet. Mellette a földön különös, ötágú csillag volt. A virágot abba a vázába tettem, ahol a telefonok voltak. Egy tüsszentés után megjelent egy zombi. Úgy akart kinézni mint én, fogós feladatnak tűnt...

Visszamentem a pentagrammához, ráálltam és felolvastam; "Hol van Mestopolis?". Meg is jelent ez a rusnya dög és a gyűrűjét követelte rajtam.

A kelyhet megtöltöttem konyakkal és letettem az elé a múmia elé, aki a molekuláris stabilizátor mellett ült. Jutalmul egy varázsitalt kaptam, ez állt rajta; "potion of thieves". Megkerestem azt a vámpírt, amelyiknek a lábáról eddig nem sikerült elemelni a naptárlapot, megittam a tolvaj-löttyöt és elcsentem "június elsejét". A porszívó előtti oltárról ledobtam a könyvet és rátettem a naptárlapot. A megjelenő szellemet elkaptam a porszívóval és már vittem is annak a vámpírnak, aki a nejét várta. A kapott varázslattal (Mirror spell) mentem a zombihoz. Szegénynek teljesült a kívánsága, olyan lett mint én... A lényeg, hogy megszereztem Mestopolis gyűrűjét! Legnagyobb csalódásomra a ládák még nem nyíltak ki, csak fagyöngyöt kaptam. Ezt Nicholas Kiss sírkövére tettem és a kapott potion elfogyasztásával végre megszerezhettem az Innocent feliratot és a Telekinesis potiont. Volt egy szürke üveg, amit sehogy sem tudtam elérni. Megittam és ezt mondtam; "Meg-



mozdulnál, kérlek.". Így szereztem meg ezt a különös löttyöt (Potion of Evil).

A közeli pentagrammán csak kiejtettem a számon, hogy "Bárcsak Kansasban lennék!", s már meg is érkeztem. Ez lenne Kansas?! A zombihoz léptem, megittam a gonoszság italát, "innocent" – mondtam és már enyém is volt szegény pára arca. Ezt elvittem Mestopolis oltárára. Ez sem volt neki elég, a lelkemet akarta! Minden esetre elolvastam a könyvet, aztán elvittem Bronte sírjához. A tévéantenna helyét nem volt nehéz kitalálni, s mivel már a csapdát is odakészítettem, gazdagabb lettem egy újabb szellemmel. Ráadásul megszereztem a kulcsot is.

A szellemet elvittem a tárolóba. Ezt megkaptam! No nem baj, maradt még elég. Mindenesetre eltettem a véremet és visszamentem Mestopolishoz. Kinyitottam a déli ajtót, az iszonytató szerkezetbe betettem a vércseppeket. A lelkemet Mestopolis oltárára tettem, s végre átjutottam a király termeibe.

4. nap – The King´s Chamber

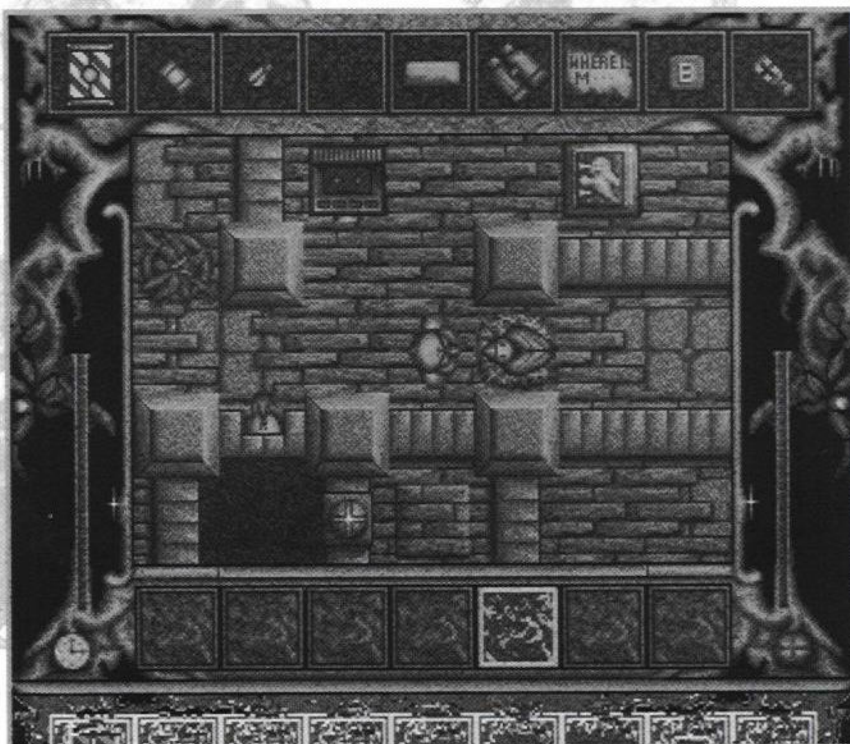
Wow, micsoda kégli! Elolvastam a sarokban heverő kötetet, elpakoltam az égőt, aztán elindultam. A monk termében két titkos rekeszt is találtam. Az egyikben egy zöldalma, a másikban pedig egy babérkoszorú volt. Kinyitottam a nyugati ajtót. A könyv nem volt túl lényeges, de az alatta rejtőző spell annál inkább. Visszamentem a lovaghoz és elé raktam. Aztán az izzót becsavartam a lámpába és vártam. Minden úgy történt ahogy gondoltam. Mentem a monkhoz és köszönését fogadtam; "also with you". A ládák tartalmát elpakoltam és elindultam, hogy átkeljek a veszélyes folyón. Eltettem a kulcsot és Ceaser Petal lovag lábaihoz tettem a koszorút és a virágot. Szerencsére kaptam egy stamina potiont, különben élve nem jutottam volna ki ebből a zsákutcából!

Kinyitottam a keleti ajtót. A zongorával szemben lévő folyosón több titkos rekesz volt; eltettem a tűzijátékot és a rózsatűzért. Ez utóbbit a Gyónás forrására tettem, s szereztem egy imakönyvet. Ezt és az almát Eve Holywords lovag lábaihoz fektettem. A szerzett bottal újra végigbandukoltam a zongorával szemközti folyosón és kinyitottam az ajtót. Gyűjteményemet egy lufival, egy karddal és egy erőitallal gazdagítottam. A pengét a kézre tettem, felvettem a Vanish spellt, és újra kinyitottam az ajtót. A lovag elé tettem a mágikus tárgyat, majd a cukorkát a bonbonierbe raktam. Hamarosan magaménak tudhattam az órát és a feliratot.

A léggömböt a szélkő segítségével felfújtam és megijesztettem vele a csukló udvaroncot. A megszerzett képet az Ikrek Forrására tettem. A kapott potiont könnyedén beazonosítottam a Holywords lovag mellett talált könyv segítségével. Ha már itt voltam, bementem a szemközti lézerszobába. Az órát a helyére, a feliratot pedig a szócső elé tettem. A vibráló gömböt az egyik oltárra pakoltam, de egyelőre ez még kevés volt a továbbjutáshoz.

Elindultam a pianolától dél felé. A dupla kapcsolónál megittam a Double Action potiont és meghúztam a bal oldali kart. A király szobájában összeszedtem a rózsaszálat, a kulcsot és a csalogányt. Ezután visszamentem a pianolától nyíló folyosóra és kinyitottam a déli ajtót. A titkos rekeszben egy sütemény rejtőzött. Volt itt még egy ékszerdoboz és valami flux capacitor, de ezekkel még nem tudtam mit kezdeni. Így aztán visszamentem a király szobájához vezető folyosóra, de most a szemközti terem ajtaját nyitottam ki. Fawkes Eclair nyughelyéről eltettem a csokit, de cserébe odaadtam a tűzijátékot és a sütit. A D potiont (Slimfast) természetesen nem hagytam ott.

Megittam a szerzett italt és ráálltam a mérlegre. A ládák tartalmát eltettem. Ez-



után elkocogtam a labirintus legkeletibb csücskébe és a bot segítségével kinyitottam az ajtót. Egy újabb forrást találtam (Fountain of Opposites). A titkos rekeszből kivettem a Vanish spellt, a csalogányt pedig a táskára tettem. Egy gyógycukorka került a helyére (szegény madárka!). Végigmentem a folyosón, kinyitottam az ajtót, megittam a Protection potiont (H) és elvittem a flux capacitort a lézerszobába a helyére.

A suttogó udvaronc megőrült a "torokseprő" gyógycukornak és hálából adott egy kottát. Ezt a fakírágyon (szóval a tüskéken) kiszúrattam aztán a pianolába tettem. A másik szobában a láda kinyílt, így kivehettem belőle a J potiont. A Quasi da Vinci lovag szobájában ülő udvaronc nem akarta kinyitni az ajtót, de amikor a Soprano ital segítségével eláriáztam neki, hogy szeretem, végre tovább engedett. A királynő elé tettem a rózsaszálat, mire írt a királynak egy levelet, hogy ő nem akar rózsát csak csokit, csokit, csokit, csokit, csokit, csokit, csokit, csokit, csokit, csokit, csokit és csokit (kicsit emlékeztet a Gombóc Artúrra, vagy nem?!). Ugyan volt nálam csokoládé, de nem vagyok egy jóindulatú ember, szóval otthagytam a feneséges nagysasszonyt, várakozzon türelmesen.

Visszafelé, a monk közelében egy titkos rekeszből kivettem a ládakulcsot. Ezután elvittem a levelet a királynak. Cserébe kaptam egy hallókészüléket. Ezt nem a királynőnek, hanem a nagyothalló udvaroncnak adtam. Elégedetten elaludt és talán célzás képpen adott egy Quiet potiont (E).

Az innen délre álló lovag elé tettem a Vanish spellt, majd az ékszeres dobozba raktam a nyakláncot. Bye, bye!

A szigorúan őrzött folyosó végéről egyelőre csak a Repentence potiont tudtam megszerezni. Ezzel a király melletti monknak végre illő választ tudtam adni és így megszerezhettem a ládából a nyulat, amit rögtön be is tettem a cilinderbe. A ládákat szépen kiürítettem, majd az udvaronc fülébe duruzsoltam a kódszót; I love you suttogtam neki az E címkés lötyi elfogyasztása után.

Kóboroltam egy ideig mire rájöttem, merre tovább. Elmentem a gépfegyverhez, megittam a Marksman potiont (I) és szétlőttem a kapcsolót. A déli teremben elővettem az ernyőt, majd mentem tovább a délnyugati folyosót lezáró ajtóig és kinyitottam. Eltettem a Napot és a Holdat ábrázoló képet és elvittem az Ellentétek Forrásához. Kaptam cserébe egy smaragdot. Kinyitottam a ládát is és eltettem az ecsetet. A zöld drágakő helye elég egyértelmű volt, úgyhogy azzal kezdtem.



A B potiont a tüskék közelében lévő áldott monknál hasznosíthattam. A jogart természetesen a király elé vittem. Az aranyat a Királyok Forrásába dobtam. Az ankh keresztet pedig Egyiptom Forrásának vizébe tettem (a királynő szobájában). A smaragd segítségével szereztem egy képet a Notre-Dame-ról.

A képet és az ecsetet Quasi da Vinci lábaira tettem, amivel egy újabb Vanish spellt szereztem. Elindultam nyugat felé, amíg egy ajtó elé nem értem. A mögötte álló lovag gyanús volt, úgyhogy szépen letettem a spellt a kijárathoz, majd megnyomtam a csengőt. Szabadon bemehettem a szobába, ahol gondosan a ciánba nyomtam a csokoládét. Az ernyőt a barométerre tettem, megkaptam az utolsó smaragdot. Mielőtt távoztam innen, megjegyeztem hogy a sarokban áll Einstein Forrása. Megmérgeztem a királynőt. Még nem tudtam mire jó vajon az a szám amit szereztem; 4386? Hamar kiderült, az ajtó előtt álló monknak kellett megmondanom a kombinációt. Eltettem a gömböt és az Áldott Szellemet. Már nagyon tele volt a kezem, úgyhogy az orbokat a lézeres terembe vittem a villámoltárokra. Ezután a smaragd segítségével végre bejutottam a titkos terembe. Itt találtam a Numerical Potiont, egy elemet, sőt egy újabb Vanish spellt is. Az IQ teszttel meg sem próbálkoztam, egyelőre.

Az elemet feltöltöttem (a nyúltól keletre) aztán elvittem a vonathoz, s megszereztem a Paternal potiont (G). A Vanish Spellt a lovag elé tettem. Aztán megkerestem a herceg szobáját és az ital elfogyasztása után magaménak tudhattam a Nap szimbólumát. Ezt és az Áldott Szellemet az Atya Forrására tettem, s megnyílt az út a monkhoz. A helyes válasz megadásához meg kellett innom a Numerical potiont, majd felolvasni a számokat. A kelyhet és az orbot eltettem. A vonatnál álló lovagot ki kellett iktatnom, ezért a kelyhet szépen megtöltöttem vízzel... A zsákmány egy kulcs volt, ami a kis herceg szobájában található láda zárjába illett...

A könyvet Einstein Forrásához vittem, s megszereztem a Genius potiont, amivel megkockáztathattam az IQ tesztet. A szuper ragasztóval a lézerszobába mentem, és még egyszer utoljára alaposan átnéztem mindent. A gömböket a villámoltárokra tettem, az órát pedig a tartójára, végül a szuper erős ragasztót az ajtó és az óra közti talajrészre. "Egy órát találtam!" – mondtam a tölcsérbe, mire a király előbotorkált és bizony odaragadt. Aki nem néz a lába elé, megérdemli! Odamentem a lézerhez és bekapcsoltam...

Meghalt a király. Szegény Garamond, ilyen tragikus vég! A terveimet azonban valaki keresztül húzta, mert a herceg eltűnt. Hiába kerestettem, nyoma veszett...

UTÓSZÓ

Ennyi lett volna a gonosz Infinity története. Mi már tudjuk, hogy a herceg él és vissza is tér majd, hogy megbosszulja szülei halálát, s jogos örökségeként átvegye az ország irányítását. Ez annyira biztos, hogy azt a meccset már le is játszottuk. Vajon, ha lesz következő rész, az a múltba vagy a jövőbe vezet majd?

Lily

CRYSTAL DRAGON

Gondolom akik társaságomban nekikezdtek a Crystal Dragon kalandjainak, már be is fejezték hősies hódításukat. Mégis egy leírás úgy kerek, ha van eleje és vége(?). Most következik hát a második fejezet!



LEVEL 9

Ariath Szemeinek kapuját átlépve fel kell készülnöd arra, hogy ezen a szinten igazán megcsillanthatod mire vagy képes a real-time harcban. Ugyanis Ariath Szemei tulajdonképpen beholderek, ami sejtetni engedi, hogy nem lesz könnyű a győzelem.

A szint elején Ariath üzenete fogad, miszerint érkezésed óta érdeklődéssel figyeli szánalmas küszködésed és azt tanácsolja, hogy fordulj vissza, most! Viszont ha már idáig eljöttünk, nem leszünk bolondok, hogy elmeneküljünk. Jöjjön aminek jönnie kell!

A kedves figyelmeztető szavak után indulhatunk kelet vagy nyugat felé. Tulajdonképpen mindegy melyik ajtót nyitod ki (ivory key), legjobb ha mindkettőt. Ha a talajkapcsolóra lépsz, a másik ajtó elé fal emelkedik. Én a Treasury felé indultam. A forrás mérgezett (a beholdereket ez persze nem zavarja, mert ők immúnisak a méregre). A falikapcsoló aktiválása után megnyílik az út. Az álfal mögött népes fogadótábor várakozik, ezért nem árt tudnod, hogy ha egyszer beléptél, az álfal megszűnik! Egyébként a kincstár szép nagy, szóval lesz mit felfedezni benne. Ezt inkább nem részletezném, csak egy jó tanács: amíg nem irtottad ki a kint lézengő bihiket, ne nyiss ki egyetlen ajtót sem!

A szinten megtalálod az Erő Sisakját és emellett egy elátkozott pajzsot is. Aki esetleg botor módon a kezébe vette ne csüggedjen, még néhány szint és megtalálja a Remove Curse spellt! Stalwart csontját vedd fel, nagyon jó kis fegyver!



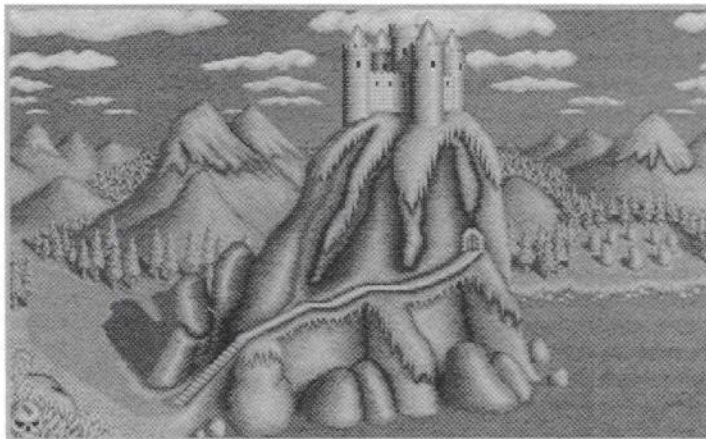
Ha a felső rész tiszta, menj le a lépcsőn! Lent iszonyatos mennyiségű terem várja, hogy feltárd titkát. Keletre tiszta vizű forrást találhatsz! Mivel ez a kis terem zárható, kiválóan alkalmas arra, hogy becsalogasd ide a bihiket és egyenként bánj el velük, mert van belőlük itt is bőven.

Az igazi kincstár szobában már humanoid őröket találsz. Leverésük után feltöltheted élelmiszerkészleteidet és felírhatsz néhány spellt. Egyes rekeszek kapcsolóként funkcionálnak. Ha megfelelő mennyiségű érmét pakolsz bele, eltűnnek az utadat álló oszlopok és kisebb huzavona után mehetsz a Katlanba!

LEVEL 10

A tizedik szint szörnyei hatalmas egyszeműek, meglehetősen brutális csapásokkal. Bizony olykor futni kényszerülhetsz. Nagyon jól beválik ellenük a "táncolós"-módszer, főleg ha elengedsz egy-egy sorozat Lightning Spellt is.

A számos feladat megoldása igazán egyszerű, de a katlan szívének megnyitásához még két kulcs is kell. Az egyik az egyszeműeknél van, a másik pedig a labirintus keleti részében. A szint nagy részét "fekete foltok" rejtik. Ezekben nem működik a Light Spell. Az infralátáshoz szükséges sisakot nyugat felé találod, érdemes mielőbb megkeresni. Egyébként a sisak átkozott, de nem kell úgysem levenni, mert a következő szinteken is szükség lehet rá.



Jandar földi maradványait érdemes átkutatni, mert a mérgezett alma mellett egy +7-es buzogányt is találsz. Ha jó kézbe adod, iszonyatosakat lehet vele ütni! Emellett van itt két gold potion is.

A három forrásnál lévő csatornarács mögött egy igazi kincset találhatsz (Firefly)! Kár hogy annyi egyszemű jár ide

inni! A Confusion spell segítségével gyorsan győzhetsz!

Az Árnyak Termének kulcsa az alszinten van. Rengeteg varázslat keresztezi a termet, örülhetsz, ha ép bőrrel megúszod! (Ide juthatsz a talajkapcsolóval záródó lyukon át is, ha lemászol.) Észak felé megtalálod a következő szintre vezető lépcsőt.

LEVEL 11

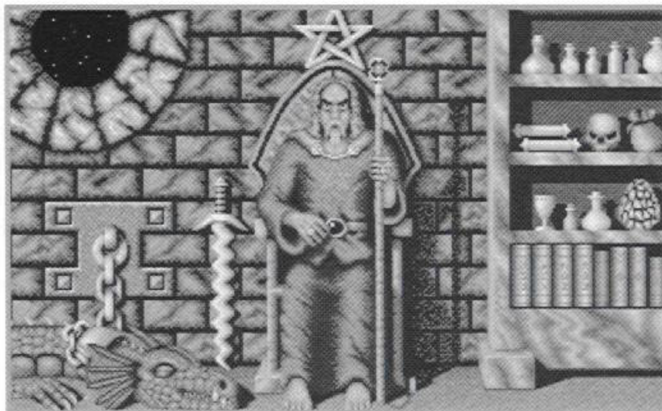
Elitia birodalmában vagyunk. A folyosón és a termekben patkányok szaladgálnak, sehol egy teremtett lélek. A falirekeszek üresek, szinte kínálja magát a megoldás, hogy tegyél bele valamit. A csatornákban egy-egy aranyrögöt találsz... A folyosón csak egyetlen varázslónő van, mégis nehéz elbánni vele, mert ismeri a gyógyítás minden csínját-bínját. Ütheted napestig, mit sem ér. Viszont ha összezavarod (confusion spell), akkor relatíve könnyedén elteheted láb alól. Egy rúnakővel, egy mágikus gyűrűvel és a könyvtár kulcsával leszel gazdagabb. Még ne menj lejjebb, meg kell keresned a templomot és a szobrocskát! Ehhez be kell csuknod az egyik ajtót...

Az alszinten a rekeszekben találsz scrollokat és élelmiszert, de legyél óvatos, nem minden az aminek látszik! Majdnem elfelejtettem, Ariath is írt néhány sort... Rögtön a lépcső mellett, a keleti falon van egy kapcsoló...

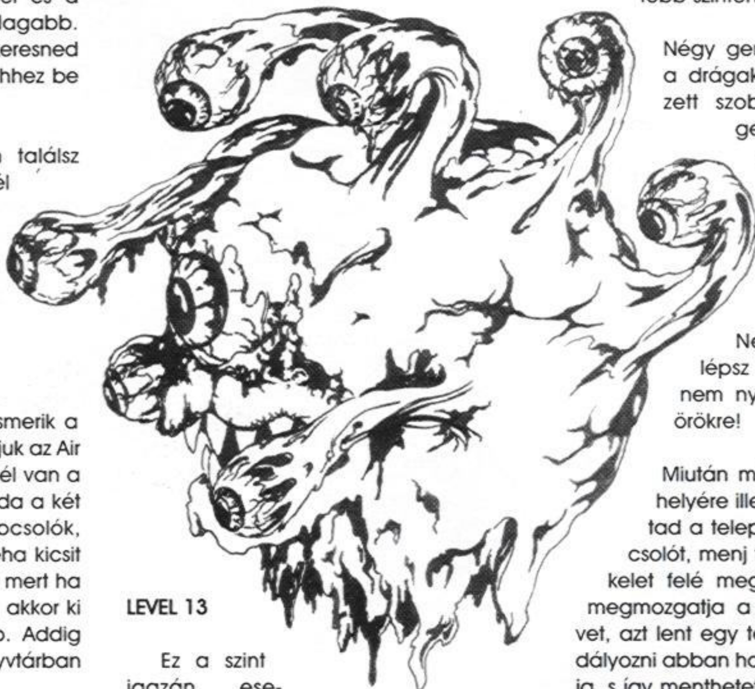
LEVEL 12

Itt is várnak néhányan akik ismerik a mágiát. Ráadásul nem hatnak rájuk az Air varázskönyv spelljei. Az egyik őrnél van a templom kulcsa, de nem adja oda a két szép szemedért. Illúziók, kapcsolók, teleportok, szóval a szokásos. Néha kicsit nehéz a kapcsolókat megtalálni, mert ha az egyiket bekapcsolod valahol, akkor ki tudja hol megjelenik egy újabb. Addig kell kapcsolgatnod, míg a könyvtárban elő nem kerül a lyuk. Mássz le!

A zöld csuhás leverése után menj be a termekbe. Egy újabb varázslattal leszel gazdagabb, amit hamarosan hasznosíthatsz is a mágikus akadály eltávolításához. Ha felmentél a lépcsőn kutass át mindent, mert az egyik csatornarács aranykulcsot rejt, amire szükséged lesz hogy visszajuss a templomajtóhoz.



A templomban rögtön kapsz tapasztalati pontot és szerezhetsz is egy csomót, ha elpusztítod az őröket. A zárt ajtók semmit sem jelentenek, mert nem csak Te tudod, hogyan nyílnak... Ha a varázslónőt is megölted, megkapod az ezüst kulcsot és eltűnik néhány oszlop is a csarnokból... Most kap szerepet a lépcső mögötti folyosóban lévő talajkapcsoló!



LEVEL 13

Ez a szint igazán eseménydús; kapcsolók a talajon, a falon, kulcslyukak ittott, kisebb-nagyobb logikai feladatok, zuhanások, hm, nem is olyan rossz!



A kulcs megszerzéséhez kell egy kicsit dolgozni! A mozgó lyukkal ne küzdj, úgyis le kell esned, mert Thud a harcos páncélzatát és fegyverzetét érdemes összeszedni és lent van a rézkulcs is. Menj vissza a lépcsőn a felső szintre (előtte nyomd be az ajtó melletti kapcsolót) és igyekezz ügyesen átmenni, lepottyanás nélkül. Ha felderíted a terepet láthatod, hogy a keleti részben az ajtó egyelőre zárva, méghozzá kulccsal, ami ha minden igaz nálad van. "Switch Room", olvasható az ajtón és nem is fogsz csalódni, van itt néhány kapcsoló... Ha esetleg itt leesel, máshova landolsz mint a múltkor. Akár több szinten át is eshetsz!

Négy gemet kell összeszedned a drágakövek színeiről elnevezett szobákban. Ahol a kék gemet találod, próbáld meg belülről bezárni az ajtót! A sziklákat a teleportokkal tudod mozgatni! Talán a vörös terem talajkapcsolói okozhatnak némi fejtörést. Nem mindegy, hova lépsz először! Ha az ajtót nem nyitod ki, bent maradsz örökre!

Miután mind a négy ékkövet a helyére illesztetted és bekapcsoltad a teleporttal szemben a kapcsolót, menj fel, mert a felső szinten kelet felé megnyílt a fal. Ha valaki megmozgatja a már beillesztett ékkövet, azt lent egy teleport fogja megakadályozni abban hogy a kapcsolót aktiválja, s így menthetetlenül bolyonghat a labirintusban örökkön-örökké. Aki sikeresen megoldotta a feladatot azt Morag, a varázslónő várja a következő szinten, de a lejutáshoz két kulcs kell!

Igazatok van, ez itt még nem a játék vége, de valahogy annyira belefáradtam már, hogy semmi kedvem nem volt tovább folytatni. Nem tudom ki hogy van vele, de ez a stuff nem hozott lázba. A grafika siralmas és ráadásul semmi újdonságot sem tartalmaz az anyag. Jó nagy részt a Black Crypt-ből, kisebbet az Eye of the Beholder sorozatból koppintottak. Akit érdekel azért nézze meg, de láttunk már sokkal jobbat is. Azért ha végignyomtátok és ezután történt valami izgalmas, szóljatok!

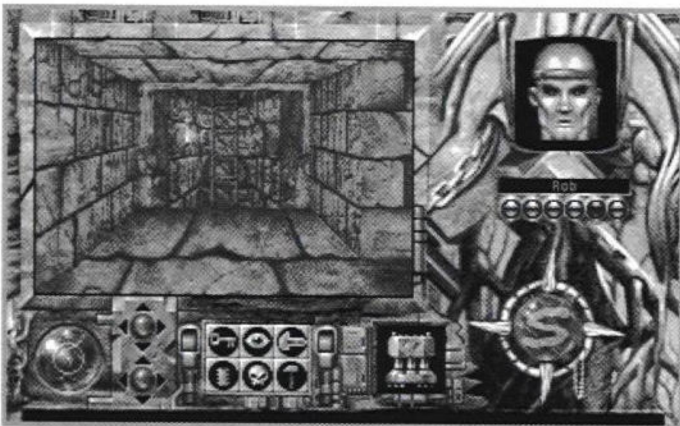
Lily

PERIHELION

Egy meditátort mentális gyakorlata közben félelmetes látomás keríti hatalmába. Egy megszületett isten, mely felborítja a világ egyensúlyát. Egy entitás, mely a világegyetem születése előtt is létezett, mely folyamatosan minden akadályt félresöpörve haladt Perihelion felé. Egy végzetes dimenziók közti kísérlet kaput nyit számára, hogy elhozza a pusztulást. Csökkenő naptevékenység, betegség, halál és káosz övezi érkezését. Elérkezett az utolsó pillanat, mikor felébresztik az időtlen idők óta cryogenetikus álomban nyugvó hat embriót. A legfejlettebb technika hat gyermekét, kik egy istent hívnak ki maguk ellen.

Tapasztalt kalandozók, kik oly régóta szomjazzátok egy újabb testi-lelki küzdelmekkel teli kalandot. Hallgassátok hát történetem Perihelion hőseiről, kik világukat megváltva megakadályozták a mindeneknél fontosabb egyensúly felbomlását. A Wizardry 6 és a Fate óta nem találtatott számotokra mért méltó feladat. De már egy ideje itt van, és ha még nem birkóztál meg a küldetéssel, indulj hát és vissza ne, esetleg e sorokra nézz.

Nem tudom, hogy az alkotók mennyire tudatosan aknázták ki a Wizardry 6 remekül eltalált játékmentét, de a PC-s Wizardry 7 által keltett vihar méltán jellemzi ezen stílus népszerűségét.



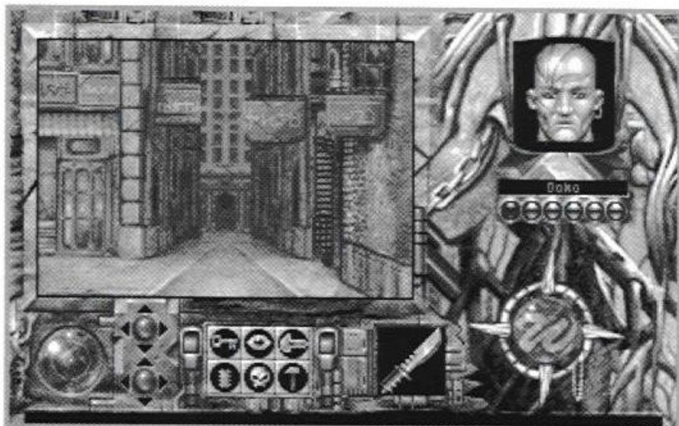
A játék a mostanában egyre inkább hanyagolt karakter generálással kezdődik. Nyugodtan állíthatom, hogy ez játék a játékban, hiszen a számos faj, többféle kasztjához megtalálni a rengeteg tulajdonság optimális összhangját, nem egy click & play móka. Mindjárt itt megjegyzem, minél több időt fektetünk a karakterek elkészítésébe, annál kevesebbszer kell visszatöltsünk a játékállást, vagy esetleg teljesen új partyt indítanunk. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy addig pörgetjük a karakterlapot, míg minden tulajdonság 100 fölé emelkedik. Ez sosem fog bekövetkezni, hiszen hőseink rendelkeznek a törvénnyel, melyért harcba szállnak, az egyensúllyal.

Karakter generálás

Hat faj közül választhatjuk meg kalandorainkat. Néhány esetben vegyes fajokról van szó, ahol a két faj keveredésének aránya is meghatározható. Mint biológiai lények, az új egyed mindkét ősétől örökli a megfelelő részarányú tulajdonságokat. A generálható elsődleges tulajdonságok közül érdemes megemlíteni a legfontosabbakat: Az állóképesség **(STAMINA)** elvesztése után eszméletlen állapotba kerül a tag. Hiába magas az életereje **(VITALITY)** karaktereinknek ha két pofontól elájulnak. Ahhoz, hogy egy körben megfelelőképpen cselekvőképesek legyenek, cselekvési sebességük **(SPEED)**, valamint mentális reakcióképességük **(PERCEPTION)** kell hogy magas legyen. Míg a fizikai osztályoknak a nyers erő **(STRENGTH)** és az ügyesség **(DEXTERITY)** a meghatározó, úgy a mentális képességekkel rendelkezők számára emellett a mentális energia **(CONCENTRATION)** is életbevágó képesség. A másodlagos értékeket generálás során nem láthatjuk, de mindegyik értékét az elsődleges tulajdonságok határozzák meg. A jómadarakat célszerű tűrőképesség szerint balról jobbra létrehozni, mert vitás esetekben a jobb szárny lesz a hátvéd.

A számos kaszt közül bölcsen kell választani ahhoz, hogy minden eszközt tudjanak használni és megbirkózzanak a különböző feladatokkal.

Az én csapatom leghatékonyabb három tagjai a következők voltak: Human Knight; Reptiloid Khymera 20%H/80%R Mediator; Bionecron Mercenary. Hát ennyi adalékkal már biztosan könnyebb



lesz egy ütőképes bandát összehozni. Ha az első két ütközet komoly gondot okozna, próbálj megválni a csapattól és egy újat generálni, felhasználva a korábbi tapasztalatokat.

A mentális képességek

Eredeti és ötletesen felépített varázslatrendszert találunk a játékban, ám sajnos egyúttal mégis ez a legfájóbb pont. A játék során mindenképpen több mentális osztályú karaktert érdemes indítani, de sajnos nem lesz szükségünk arra, hogy jól megválogassuk a memorizálható varázslatokat és a használat időpontját. Tulajdonképpen csak a mentális energia határozza meg, milyen komplex varázslatot hozunk létre. Így válik lehetővé egy mentálisan folyamatosan fejlődő karakter részére a komolyabb spellek létrehozása. Minden varázslat azonos sémával jellemezhető, és valamennyi adatot a megfelelő képernyőn meg is jeleníthetjük.

A séma a következőképpen néz ki:

Efficiency depends on – az a tulajdonság, ami meghatározza a spell hatékonyságát.
Related resistance – az a védettségi ága a megcélzott monsternek, ami az ellenálló képességet meghatározza.
Type of modification – ha csökkentő típusú, akkor támadó, ellenkező esetben regeneráló varázslat.
Affected values – az érintett tulajdonságok.

Ezeken kívül az egyes varázslatoknak különböző végrehajtási formái vannak,

melyek a hatótávolságot és az érintett területet befolyásolják.

Terminál

Minden karakter felszereléséhez tartozik egy kommunikációs eszköz, amelyen keresztül kommunikálhatnak más terminálokkal és személyekkel. Tárolja a dokumentumokat, nyilvántartja számlánk hitelét.

Egy másik terminál mellett a következő parancsokat használhatjuk:

LOGIN – belépés egy hálózatba, amelynek jelszavát ismerjük.
LOGOUT – kilépés a hálózatból.
DIR – listát kapunk a hálózaton elérhető dokumentumokról.
READ – egy dokumentum megjelenítése elolvasáshoz.
DOWNLOAD – a hálózatról letölti a megadott dokumentumot a karakter termináljába.
UPLOAD – a fenti ellenkezője.



A hálózati cselekvések nem ingyenesek, a kilépéskor mindig meg kell fizetni a kirótt díjakat. A legmagasabb költsége fel-, ill. letöltésnek van, ám nincs szükség a gyakori használatukra.

Teremtménnyel való szembesülés során a következőket billentyűzheted:

TALK – előcsalja a teremtmény csapatod felé intézett mondanivalóját.
ASK – egyszavas 'kérdést' tehetünk fel, melyre vagy kapunk választ, vagy nem.

Itt van lehetőségünk információt szerezni a felvett tárgyakról is az ANALYSE paranccsal. Minden adatot megkapunk, melyek alapján eldönthetjük, két tárgy, ill. fegyver közül melyiket érdemesebb használni.

Harc

A szerepjátékok fontos része ez, mikor a fegyverek és az egyre finomodó képességek együttese látványos formában oltja ki a harcmezőn szemben álló felek egyikét, másikát. Talán nem követek el hibát, ha a régebbi SSI AD&D játékok harcrendszerével hasonlítom össze és rögtön hozzáteszem, hogy a Perihelion harcrendszere sokkal szebb, és egy csekély kellemetlenségtől eltekintve sokkal élvezetesebb is. Az elkerülhetetlen konfrontációba bonyolódás előtt érdemes kicsit felkészíteni csapatunkat. Mielőtt a harci képernyőre váltanánk, lehetőség van betárazásra, felszerelésre, memorizálásra.



A harc során úthengerrel lapított felülnézetből irányíthatjuk az eseményeket. Minden karakter egy körön belül azonos cselekvési idővel rendelkezik. A cselekvések a karakter képességeinek megfelelő időt vesznek igénybe, amit a képernyő tetején egy csíkban figyelemmel kísérhetünk.

Azt hiszem a lehetőségeket jobb, ha mindenki maga próbálja ki. A legélvezetesebb mindig egy új játékban a legjobb harcmód kitapasztalása.

Az értékelést megelőzve azért néhány szót ejteném itt a monsterek intelligenciájáról. Komoly hiba, hogy a játék során a játékos karaktereinél gyengébben emelkedik a felbukkanó ellenfelek ereje. Intelligenciájuk pedig úgy éreztem, végig változatlan. A mentális nyomás nem nehezedik rá teljes súlyával a játékosra, mint más RPG-ben, valamint előrehaladva egyre kevesebb szerepe jut a saját mentális képességeknek. Amennyiben valaki megtalálja az ellenfelek intelligenciájának gyenge pontját – melynek örömét azért nem akarom elvenni –, akkor szinte könnyedén lesöpörheti a kaland valamennyi rossz alakját.

Itt pedig útjára bocsátom az önálló kalandozókat. Induljatok és küzdjetek olyan erővel, mellyel a gonosz erői teszik tönkre Perihelion életét. Ne aggódjatok nem lesz nehéz dolgotok, a siker felé vezető egyetlen utat nem fogjátok (tudni) elveszteni, és a játékos szempontjából szomorú ugyan, de rövid lesz utatok.

Akik itt nem hajítják sarokba az újságot s rohannak gépük felé, azok készüljenek arra, hogy a következők sehol nem tartalmaznak majd konkrét utasításokat a tárgyak eredetére és használatának helyére, ill. módjára. Aki mégis reménytelenül elakadva magába zuhanna, a gyógymódot itt hiába keresve, kérdezzen bátran levélben.

A Sandstorm Citadel

Miközben a Sandstorm Citadel-hez közeli dűnén landolt a StarGlider, a csapat vezetője átnézte terminálján az utolsó percben kapott utasítást, mely szerint a városban egy NetCode várja őket. A birodalmi rohamosztag alapfelszerelésétől súlyos léptek süppedtek a homokba, hogy a következő szélviharig jelezze a világ megmentőinek útját. A városban felborult az általános rend. Az anarhia csápjai lassan, de biztosan bekebelezték a várost ölelő falakat. Tömegesen próbáltak menekülni a garázdaság, fosztogatás és a növekvő erőszak elől. A városban szük-





ségállapot élt, de szinte senki nem tudhatta okát. Néhány órai csellengés után ráakadtak két alakra is akiktől rögtön három hálózati jelszót kaptak. A hálózatokat átkutatva számos dolog tisztázódott a város jelenlegi helyzetével kapcsolatba. Találtak jelentést, egy tiltott, ám a birodalom megbízásából mégis elvégzett kísérletről, az agyi információ kódolásáról. A jelentés szerint az alany kora ellenére túlélte a sikeres beavatkozást. Az információ dekódolására pedig a birodalmi jelvényt tették használhatóvá.

A véletlen szerencse sietett a banda segítségére, mikor a nagy tömegben összeakadtak egy csecsemőjét tartó asszonnyal. Ő volt az akit kerestek. Az információ dekódolása után a legközelebbi terminál csatlakozáshoz siettek, ám elkéstek. Csak vandál pusztítás várta őket. Egyetlen alkalmas hely maradt csak, ahol a jelszót használni tudták, de ehhez egy zajos tömegen kellett átjutniuk, ahol néhány kötekedő Vitriol papba botlottak. A támadók szemében látszott, hogy egy magasabb intelligencia kényszeríti testükbe akaratát. A küzdelem után végre bejutathattak a császári palota hálózatába. Maga a császár Rex Helion üzenetét hallhatták néhány percen belül. Az idő sürgetett, bár az Unborn még félig vak volt Perihelion dimenziójában, ám hatalma folyamatosan nőtt. Meditátorok átvizsgálták a múltat, valami megoldás reményében és találtak is egy esetet, mikor egy kis szekta megakadályozta egy idegen entitás bejutását Perihelion világába. A fegyvert, eszközt, vagy kegytárgyat mellyel ezt elérték Guardian-nak nevezték. A szekta egyetlen élő tagja a maradék remény, név szerint Mirach. Rex Helion szavai után a bolygó legkeményebb csapásmérő egysége elindult a Watchtower Colony felé, ahol Mirach-ot utoljára látták.

A Watchtower Colony

A városba érkezve, császári engedélyük láttán minden segítséget megkaptak az őrségtől. Szükségük is volt rá, hiszen tisztázatlan körülmények között romhalmazzá vált a város egy jelentős része. Mirach hollétéről pedig csak a számítógépek adhatnak felvilágosítást. Mivel a detonáció hatására a központi lakosság nyilvántartó rendszerrel megszakadt a kapcsolat, nem volt más választás, mint behatolni a biztonsági rendszerek által lezárt zónába.

A számítógéphez vezető Hologate meghibásodott, és mivel mindenki a sebesültekkel foglalkozott, csapatunkra várt a javítás feladata. Összeszedték a szükséges három alkatrészt és a net-en szereplő dokumentáció alapján próbálták megjavítani. Minden alkatrészhez felépítésük miatt más képesség volt szükséges, de hamar megoldották. A kapun át elérkeztek a veszélyeztetett zónába, ahol ráakadtak a gonosz befolyásától átitatott vámpírokra, akik annyi telepes pusztulását okozták. Hosszas kimerítő csata következett, de a tűzfegyvereknek nem bírtak ellenállni.

A számítógép ismét csalódást okozott. A nyilvántartás szerint Mirach-ot családjával együtt a közeli uránbányába száműzték.

A lezárt részből távozva a semmiből jelent meg előttük az Unborn újabb küldötte, egy démon. Hatalmas mágikus energiával rendelkezett és nem fogott rajta hőseink varázslata. Csak a kar ereje tudta megtörni bizarr életét.

Az Urán bányák



A bánya radioaktív belsejébe hatolva az elhagyatottság nyomaiban tapostak a birodalom küldöttei. Nem vehették észre a neszt, melyet a bánya mélyébe kényszerített kifinomult érzékekkel és a mesteri fegyverforgatáshoz szükséges képességekkel rendelkező mutánsok őrsége keltett. Az első csapással még megbirkózva, de a halálpontos kábító nyilvesszők előtt térdre borulva hullott sötétség a csapatra. Kábultan tértek magukhoz percekkel, órákkal vagy talán napokkal később egy fiatal nő ápoló kezeinek köszönhetően. A rövid bemutatkozás után kiderült, hogy végre nem voltak már messze Mirach-tól, akinek lánya előtt álltak. Pearlblood felhívta figyelmüket a mutáns kolónia arrogáns és agresszív vezetőjére, aki nélkül aligha lehetett beszélni Mirach-csal. Corall nem szívlelte a birodalmi alakokat, így nem sok jóindulatot sugárzott, mikor egyetlen lehetőségként kérte meg a csapatot egy kérvény továbbítására a császárhoz. A mutánsok számkivetve éltek Perihelionon a réges rég bevezetett Mutáció Szabályzás miatt, nem tartozva hivatalosan egyik elfogadott fajhoz sem. A csapat felkereste a legközelebbi terminált és birodalmi szolgálatuk által feljogosítva elküldték a császár felé a Mutáció Szabályzás megszüntetésére vonatkozó üzenetet. A válasszal kapcsolatban nem lehetett elfogulatlan a csapat, hiszen elutasítás esetén életük a mutánsok kezébe kerül. A feladat végrehajtása után szabaddá vált az út a rég elhagyott mélyebb tárnákba, ahol Mirach tartózkodott. Az öreg éppen egy csecsemő és saját életének védelmével volt elfoglalva, mikor a csapat betoppant. A hat halálos fegyver hamar elhallgattatta az üvöltésüket fegyverként használó vérszomjas mutáns ebeket. Sajnos a csecsemőt egy falrepedésen át elvonszolták. Végre előttük állt Mirach talán fejében hordva az Unborn előtt bezárható ajtó kulcsával. Persze nem ilyen egyszerű az élet. Mirachot nem igazán érdekelte a világ sorsa, amíg veszélyben érezte elrabolt unokája életét. A csecsemő rendkívüli képességek birtokában volt, ám a testébe juttatott méreg elpusztíthatta, ha nem kapta meg az óránként beadandó ellenanyagot. Nem sok idő maradt a megmentésére és Mirach senkit nem látott alkalmasabbnak a hat birodalmi rohamosztagoson kívül. Nincs csecsemő, nincs információ. Ez volt a képlet.

Ismét mélyebbre ereszkedtek, ahol különös helyiségeket találtak. Az egyik ősi teremben egy pap hologramja beszélt magáról az 'I am what I am!' mondatot hangoztatva. Később egy szenzorokkal ellátott ajtót találtak, melynek nyitására szolgáló lézer forrásokat újabb ajtók zártak el, melyek egyszerre történő kinyitását a biztonsági rendszer megakadályozta. A rendszert vezérlő számítógép energia hiá-

nyában használhatatlanul porosodott egy fülkében. Az időtől sürgetett hősök lázasan kutatták a megoldást. Ki fejével, ki pedig erejével próbált a zárt ajtó mögé jutni. Végül megtalálták a pap energia forrásait. A megfelelő paraméterű energia egységekkel feltöltött akkumulátort egy összeszerelő berendezésnél ellátták csatlakozóval, majd működésbe hozták a biztonsági rendszer számítógépét. A szenzorokra vetítő lézersugarak mozgásba hozták a régóta zárt nehéz ajtót. A feltárult tűzzáró ajtó felnyitása után eléjük tárult szilárd fal lehervasztotta minden örömüket. Szerencsére eszközökben nem szenvedtek hiányt. Az időzített bányász akna gond nélkül megnyitotta a falat. Útjuk radioaktív porral szennyezett tárnán vezetett tovább. Porszűrő maszk azonban nem jutott mindenkinek. Lépésről lépésre cserélt gazdát egy maszk, míg végül találtak egy továbbit. A köhögéstől és a sugárzástól legyengült csapat elérkezett a vadállatok fészkéhez, ahonnan egy véres harc után a még lélegző Algollal menekültek ki. Mirach nem tartogatta tovább információit a Guardinaról, mely nemrég még az Ő birtokában volt. Mikor a Watchtower Colony-ben kiderült Algol mutáns természete, a feljelentő magához vehette a Guardiant, majd eljutatta megbízójának Lord Dalethnek Fort Nightfallba. A Lord nem saját részére szánta a kegytárgyat. Neon templomának jutalmáért szerezte meg. A Neon templomában végzett kísérletek vezettek a korábbi veszélyhez is, ám most maguk sem tudják mivel állnak szemben.

Ezek után a csapat elindult, hogy most már valóban megszerezhessék a Guardiant. A bányából kivezető úton Coral és mutáns őrsége várta a csapatot. A láthatóan kedvező választ tartalmazó kártyát földhöz vágva idegen erőtől vezérelve a mutánsok vesztükbe rohantak. A csata után PearlBlood is előkerült apja halálhírével, majd a szabad égre kísérte ki a csapatot a kaotikus állapotban levő bányából.

Fort Nightfall

Lord Daleth gonoszságáról legendák szóltak. Erődítményének alagsoraiban rettenetes szertartásokat tartott. Az őrségét képező rovar lények fegyverzete a legmodernebb volt. Hőseink megtalálták a Neon templomnak küldött üzenetet, melyben a Lord közölte a megszerzett kegytárgy árát. Az erődítményben hangsorral nyíló zárak és egy DNA genetikai biztonsági rendszer óvta a Guardiant. A hangsor kódját a hálózatból tudták meg a kalandozók, ezután egy hangminta tárolóval rögzítették a hangsort. A genetikai zár csak Lord Daleth testének mintájára tárult fel, miután egy mintavevővel a Lord teteméből jutottak a szükséges DNA-hoz. A Guardiannal felvértezve érkeztek hőseink a Neon torony templomába.



Neon's tower

Belépésük után egy hölgy szívélyesen invitálta őket egy szobába, majd türelmüket kérve távozott. A csapat tagjainak ismerős volt a nő, de csak későn jöttek rá, kivel találkoztak. A várakozásra hamar ráuntak, ám a bejárat előtti őrök visszatessékelték a csapatot vendégszobájukba. A harmadik próbálkozásra lefoszlott az álarc az őrökről és az Unborn szólalt meg rajtuk keresztül. Ezután már csak a fegyverek szóltak. Az idegen entitás egyre közelebb hatolt Perihelion világához, lehet hogy az utolsó pillanatban érkeztek a birodalom mindenre elszánt hősei. Egy sebesült pap volt a csapat segítségére. Egy robbanás során elvesztette lábát, mikor megérkezett a toronyba a Halál Angyala. Egy illúziófalon átjutva megszerezték a sérült pap tenyérlenyomatát. Miután a pap aktiválta, bejuthattak a szentélybe, ahol a főpap ádáz csatát vívott a Halál Angyalával. Hőseink hamar felhívták magukra a gonosz figyelmét, de a sokat tapasztalt csapat gyorsan lezárta a csatát. A főpap utolsó leheletével kimondott teleportja elvitte hőseinket a próféciában szereplő fém erődítményhez, mely két dimenzió határán állt.

A csapatnak minden rendelkezésére állt, hogy megsebezhessék a közben megszülető isteni teremtményt. Pusztulása után keletkező energia felszabadulás hatását hőseink nem kerülhették el. Csendben nézték amint előttük néhány pillanatra fellobbant egy új nap, majd elemésztette Perihelion megmentőit...

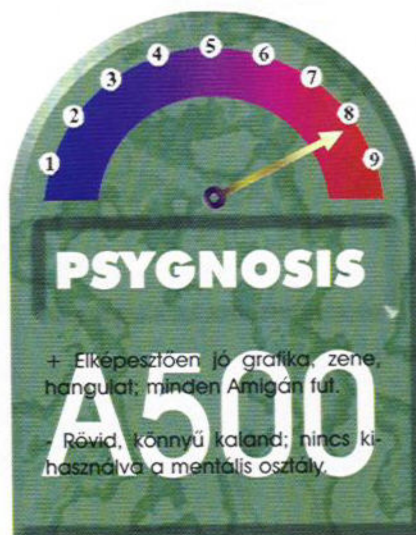
Értékelés

A játékot nehéz lenne összességében értékelni. A legszembetűnőbb a rendkívül profi, igazi Amigás kivitelezés. A kétszer 16 színárnyalatból álló grafikák, melyek stílusa egységesen végigvonul a játékban, egyszerűen elképesztőek. A grafikai effekteken is látszik, a demo coder múlt. A zene ugyanolyan élmény a fülnek, mint a grafika a szemnek. Egyszerűen minden elismerésem a játék hazai szerzőinek. A másik oldal maga a játék. A hangulat remek, de nincs olyan jól összeforrva a varázslatrendszer, a karakterek tulajdonságai és azok fejlődése, mint a műfaj legnagyobbjaiban. Ami a leginkább elkeserített, hogy akkor lett vége a kalandnak, mikor már jól belejöttem. A teljes végigjátszás kb. 10 óra körül mozog.

A játék legnagyobb tanulsága: egy program minősége nem a hardware-től, csakis a kreativitástól függ!

A legnagyobb negatívum ami persze sok minden következménye, hogy szinte teljesen biztos, nem lesz folytatás. A Periheliont nyugodtan ajánlhatom minden RPG kedvelő Amigásnak, hiszen valamennyi gépen tökéletesen működik.

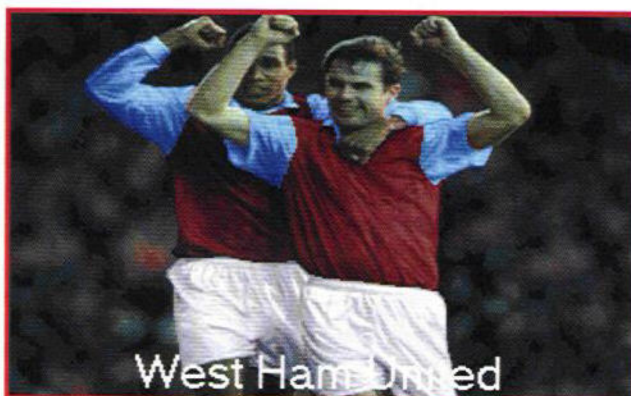
Lázi



MANCHESTER UNITED

the DOUBLE

Fociprogramok – egyre másra jönnek, újabbak és újabbak. Különböznek a nézőpontban, grafikában, a csapatokban, ... A sok játék közül csak néhány emelkedik ki. Eddig kettő foci-program számított referenciának. A Sensible Soccer és a FIFA Soccer. Az első egy jól átlátható felülnézetből követte az eseményeket, míg a FIFA Soccer egy oldalsó-felső nézetből jelenítette meg a játékot. A Manchester United The Double (továbbá MUT2) a kettő ötvözete: az izometrikus 3D perspektíva a FIFA-énak felel meg, de sokkal távolabbról láthatjuk a pályát. A sprite-ok pedig a Sensible Soccer kis idióta figuráira emlékeztetnek. Ennek a megjelenítésnek az az előnye, hogy egyszerre a pálya elég nagy részét láthatjuk ahhoz, hogy tervezetten tudjunk támadni, ne csak vaktában menjünk előre a labdával. A készítők jól ötvözték a két előd előnyös tulajdonságait, és ebből született meg az MUT2. Szerintem ez most talán a legjobb fociprogram, bár még a Striker '95-tel nem játszottam.



A perspektíva tehát jelentősen megváltozott a Manchester United óta. Ezt a megjelenítést már kipróbálták a korábban Németországban megjelentetett Lothar Matheus Super Soccer-ben, sikerrel. Így a Manchester United egymás utáni két évben elnyert bajnoki címe "tiszteletére" készült programban is felhasználták. A címben a kétszeres győzelemre utal a The Double kiegészítés. A scroll itt még simább lett mint a Matheus-ban. A Matheus-ban a játékosok mozgása a pályán néhol elég furcsa volt. A védők késve reagáltak az elhaladó labdákra, így elég tördelt lett néha a játék. A MUT2-ben ezt is kijavították. A játékosok úgy mozognak a gyepen, mint a kisangyalok. A lehető legjobban (intelligensen) helyezkednek a labdákra, így a támadásokkor nem a "mindenható szólók"-ra kell építenünk, hanem a jó csapatjátékra, mert mindig van olyan emberünk, akit meg tudunk találni egy jól irányzott passzal. Egy jobb ellenfelet csak akkor tudunk legyőzni, ha kipasszoljuk. A Sensi-hez hasonlóan itt is a rövid gombnyomással passzolhatunk, a hosszúval lőhetünk. A lövések jól irányíthatóak és nagyon jól csavarhatóak. Eddig még nem találkoztam olyan fociprogrammal, ahol annyira az történt a pályán, amit én akartam. Itt el lehet felejteni a FIFA Soccer-ben és még ezer más programban megszokott pályaközépi nagy verekedést. Tehát az irányítás első osztályú. A grafika ízlés kérdése: aki szerette a Sensible Soccer-t, annak ez is fog tetszeni. De aki csak a FIFA Soccer féle látványos focikat szereti, az undorodva fog elfordulni. Engem lenyűgözött a labda és a kapus rendkívül élethű mozgása. A mezőnyjátékosok animációja általában elég jó, bár néhol kicsit idétlen. A játék talán leggyengébb pontja a hangja. Sajnos a közönség digitalizált őrjöngése inkább emlékeztet némi zajra, mint szurkolásra.





KEZELÉS

A program elindítása után a főmenübe kerülünk. Itt a következő pontok vannak: Custom Cup, Custom League, Setup, Single Match, Disk Shop és Season.

A **SETUP**-ban állíthatunk be néhány dolgot:

Weather: változhat-e a gyep az időjárásnak megfelelően

Arcade Match: legyen-e arcade foci rész, vagy csak a manager résszel akarunk játszani

Transfers: lehet-e kereskedni a játékosokkal, vagy nem

A **CUSTOM CUP**-nál tudunk saját összeállítású kupát indítani. Beállíthatjuk a fordulók számát (Rounds), a gyep minőségét (pitch type), és természetesen a részt vevő csapatokat.

A **CUSTOM LEAGUE**-nél kezdhetünk saját összeállítású bajnokságot. A következőket állíthatjuk be: neve, csapatok száma, győzelemért járó pontok száma, döntetlenért járó pontok száma, hányszor játsszon 2 csapat egymással (1 vagy 2) és végül a gyep minőségét.

A **SINGLE MATCH** itt is a barátságos meccs fogalmát fedi.

A **DISK SHOP**-nál tudunk lementett állásokat betölteni.

A **SEASON**-nél egy teljes angol bajnokságot indíthatunk el, vagy egy lementett állást folytathatunk. Ezen belül szintén több választható alpont van: Transfers, Managers, Cup Draws, Statistics és Disc shop.

A **Transfers**-nél tudunk kereskedni a játékosainkkal. Ennek kétféle módja van. Az első az az, hogy a más csapatoktól az ún. transfer listára került játékosok közül választunk. Itt általában a vételár a játékos piaci értéke alatt van, de igazi sztárok ritkán kerülnek fel e listára. A másik módja a játékos-kereskedelemnek az, hogy bármely játékosra vételi ajánlatot teszünk a piaci értéke alapján. A játékosokat 12 tulajdonság jellemzi: sebesség, stamina, agresszió, lövőerő, lövés pontossága, labdakezelés, passzolás, védekezés, intelligencia, fitness. A Managers pont-nál tudjuk beállítani, hogy mely (maximum 4) csapat legyen játékos által irányítva.

A **Cup Draws**-nál nézhetjük meg a két angol kupa (Coca Cola Cup és FA Cup) következő fordulójának sorsolását.

A **Statistics** pontnál tudunk különféle információkat kérni.

Míg a **Disc Shop** itt is a load/save funkciókat látja el.



A csapatunk stratégiáját a mérkőzés előtt a **Tacti Grid** rendszerrel állíthatjuk be. Ezzel a többi foci-programban szokásos 5-3-2, 4-3-3, ... beállítások helyett egy 9×11 négyzetes mátrixon jelölhetjük meg, hogy melyik játékosunk hová helyezkedjen a pályán. Szerintem ezzel a rendszerrel sokkal egyszerűbben és valósághűbben állítható be a stratégiánk. Így már tudunk akár támadó éket is csinálni, nem csak azt adhatjuk meg, hogy 3 támadónk legyen és öt védőnk.

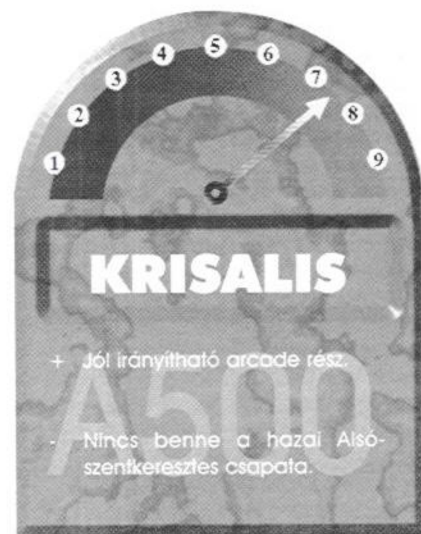
A program másik újdonsága, hogy adtak hozzá egy szuper editort. Így teljes bajnokságok és a bennük levő csapatok átszerkeszthetőek. Átírhatjuk a csapatok neveit, a benne lévő játékosok neveit és tulajdonságait. Átszerkeszthetjük kinézetüket, a csapatok mezeit, mind a színeket, mind a rajtuk látható mintázatot. Az editor segítségével akár egy teljesen új bajnokságot is előállíthatunk. Ha valakinek sok türelme és ideje van, akkor a teljes magyar bajnokságot is bepötyögheti. Aki nem ilyen türelmes (mint én is), az megelégedhet azzal, hogy a Manchester helyett az 1995-ös szezonban például a Ferencváros induljon az angol bajnoki címért.



A Manchester United The Double igen kellemesre sikeredett. Az arcade rész nagyon jól irányítható és élvezetes. Ezt kibővítették a manager résszel, mely elég összetett, de mégsem bonyolult. Hasznos kiegészítés. Végül az editor zárja a kört. Aki végre egy nagyon jó foci-programra vágyik, és nem gyűlöli az angol csapatokat, az szerezze be, és induljon neki a bajnoki szezonnak.

Végül némi taktikai segítség: célszerű a széleken felvinni a labdát, majd beívelni középre. Kapura lőni kábé a tizenhatos tájékáról érdemes. A kapusok elég jól védenek, így egy jó fejessel, vagy főleg egy-egy jól irányzott kapáslövéssel tudjuk csak őket megtéveszteni. Nagyon fontos, hogy a legjobb összeállításban és felállásban jöjjön pályára a csapat. Tehát, ha győzni akarunk egy bajnoki találkozón, akkor időzzünk el egy keveset a Tacti-Gridnél is, és ne essünk neki azonnal a meccsnek.

Charlie



SHAREWARE

Bignonia válogatás

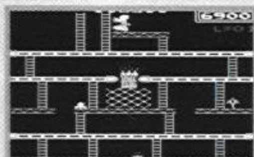
A holland csapat mindörökre beírta magát az Amiga SW, PD játékok történelmébe. Programjai sorra vezetik az PD Toplistákat, és természetesen kivétel nélkül mindegyik megtalálható a PD. bankok ajánlatában. A játékok egytől egyig C64-es átiratok, méghozzá az eddig megjelentek közül a legjobban sikerültek. A programok ára még magyar szemmel nézve is hihetetlenül olcsó, mindössze 1$-ért (+ postak.)



megrendelhetőek. Megjegyzem a postaköltség többe kerül mint maga a játék.

Az eddig megjelent programok:
Franatic Freddie
Pharaoh's Curse
Donkey Kong
Aztec Challenge
Bagitman
Popeye
Zaxxon
Mr. DO!





Készülőben:
River Raid
Dig Dug
Bandits
Quest For Tires
Blue Max
Beach Head I

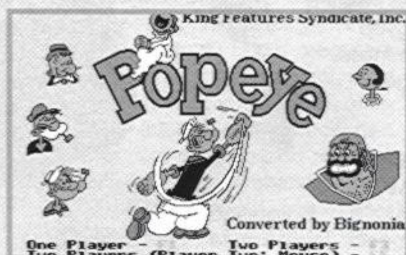
Régi számítógépes erre a listára azt hiszem felkapja a fejét, hisz annak idején mindegyik nagy sikerű volt. Ja kérem, akkor még voltak ötletek. A programok természetesen tökéletesen futnak az összes létező Amiga típuson, méretük változóan 100-300 kB közt mozog.

Az újabban megjelent játékok bejelentkező képei már egységes desingre utalnak, ahol elolvashatjuk hol tartanak a fiúk a listában, emellett meghatározhatjuk a játék grafikáját és zenéjét (C64 gfx, Amiga gfx, illetve SID, és Amiga zene).

A programok hangulata igen hű, SID hangjára, C64-es képeire semmi panaszunk nem lehet, s mai szemmel nézve is élvezetes.

A későbbiekben rendszeresen beszámolok az újabb kiadásokról, addig is pár kép ízelítőként az eddig megjelentekből. Remélem egyik játékhoz sem szükséges kommentár. Csak így tovább srácok (C64 rulez).

Ard Joosse
Poornlaan 5
4334 BT Middelburg
Holland





SpringTime

Nem tudom Ti hogy vagytok vele, de én igen nagyra becsülöm az olyan programokat amik eredeti ötletre épülnek, és ezt értem a gyári játékokra is. Nos a SpringTime éppen ilyen game. Típusra egy 3D-s logikai-puzzle játék, érdekessége viszont, hogy a 3D-s tért igen jól lehet érzékelni, magyarul adja magát a program. Három "főszereplővel" találkozhatunk a játékban, Mumim – őt mi irányítjuk, Rugi a kis haszontalan rugó, Ixel az az X-jel ő a cél. A játék célja, hogy Mumim segítségével (tologatva-lökdösve) kell a rugót az X-szel megjelölt kockára juttatni, ugratni, a fizika törvényeit figyelembe véve. A viszonylag kis játékteret felülről szemléljük, így a 3D-s érzés egészen furán érvényesül. A pályákon található függőleges falakat meglökve tudjuk átalakítani a pályát, megfordítani a falat vagyis megkeresni a helyes utat. No persze közben szorgosan lökdösve rugónkat, vigyázva arra nehogy üres helyre (lyukba) pattintsuk. A lapok más-más színű kockákra vannak felosztva, egyes színek a későbbi pályákon meghatározott jelentőséggel, tulajdonsággal bírnak. Vannak teleport kockák, "egyszer használható" kockák, halál kockák stb. A falak átfordulása animált, akárcsak a rugó pattogása. Minden ötödik szint ún. joker level, ahol nincs rugó, ellenben mindenféle szín-logikai feladatok várnak rád. Egyetlen dologra kell figyelni, az az idő, bár ez sem igazán lényeges, mivel nem kell elölről kezdeni a játékot esetleges elhalálozásnál.

E (shareware) változat csak 20 szintet tartalmaz, a 80 szintes teljes változat 10 $ elküldésével kapható meg:

TRECISION
P.O. Box 39
16035 Rapallo (GE)
ITALY



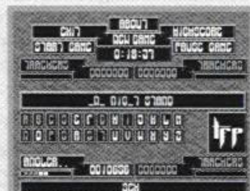
Hangmania de Luxe

A számítógépes játékkészítőket igen erősen ösztönzik az épp "aktuális" TV-s sorozatok, rajzfilmek, illetve a különféle szerencse-logikai-ész játékok. A Hangmania ez utóbbi kategória kedvelőinek készült. Kellemes, s már-már "jópofa" bevezető után jutunk el a játékhoz, ami nem más mint egy szókitaláló. Bár német programról van szó, többnyire olyan témákkal kapcsolatos szavakat





kell megfejteni amik tipikusan nemzetköziek. Például (Amiga) játékok címe, (Amiga) hardware-ek, filmek, általános fogalmak, sex és más érdekes témákkal kapcsolatos szavakat kell kitalálnunk az ABC betűiből válogatva. A programmal játszhatunk egyedül is de egymás ellen is vetélkedhetünk. E csöpp játék szerzői 7 napos szabad használatot engedélyeznek a játékosnak, utána illene elindítani a regisztrációs procedúrát, vagy letörölni a Hangmania-t. Lényegében csak a program zenéjéről lehet elmondani, hogy átlagon felüli, a képekről (mivel nincs egy darab se, kivéve magát a főképet) nem mondható el ugyanez. Pedig jó lett volna a kitalált szavak után valamiféle illusztrációt is mellékelni.



Trackers 1994.

Masterblaster V1.01

Ismét egy olyan típusú játék ami Amigára tucatszám akad a profi kategóriától kezdve egészen a PD, SW játékokig, bár ez utóbbiból tipikusan jóval több van. Aki esetleg nem ismerné a stílust, nagyjából arról van szó, hogy egy táblán (labirintusban) 1-X ellenfél arra törekszik, hogy a másikat elpusztítsa különféle fegyverekkel, ez utóbbi mint alapfegyver egy időzített bomba. Mivel az ellenfelektől falak, téglák választanak el, ezek lebontása illetve lerombolása kezdetben ugyancsak bombával lehetséges. Az időzített bombát az aktuális tűzgombbal tehetjük le, majd spuri onnan 3-4 kockát mert robban a szerkezet. Egyes kirobbantott tégla helyén tárgyakat, tulajdonságokat jelképező kockát kapunk. A Masterblaster-rel csak ketten esetleg többen játszhatunk, figyelve a limitált időre.

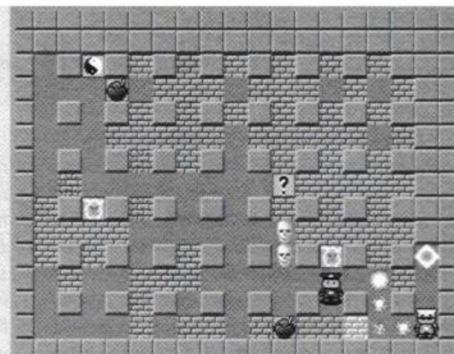


De nézzük a bejelentkező képet.

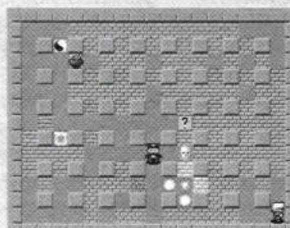
Players: 2-5 (4-Player-Adapter szükséges).
Shop: itt lehet bevásárolni az extra kiegészítőket.
Start money: start pénz.

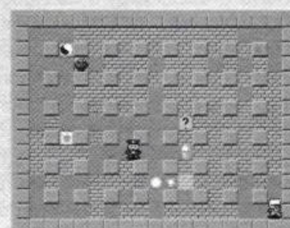
A felvehető, illetve megvásárolható extra tárgyak:
Coin: Pénz
Smiling bomb: Extra bomba
Smiling flame: Nagy robbanás
Shoe: Sebesség
Clock: Idő bomba
Mote control: Idő bomba + mozgat
Superman: Erő +
Ghost in wall: Átjárás a falon
Ying-Yang: Extra élet
Sull: Halál
Stop: 5 mp. ellenfél bénítás

A másik (egyedül is játszható) bomber a DynaBlaster V2.0, erről majd legközelebb.



MasterBlaster V1.01
Alexander Ivanof
Am Dorfanger 2
58644 Iserlohn
Germany





Cybergames

A Mortal sorozat és a Rise of Robot sikerén felbuzdulva alkotta meg a svéd Bjorn Fogelberg a Cybergames-t, ami egy 2 lemezes (SW verzió) verekedős játék. Kivonat a programhoz mellékelt leírásból.

– Ez egy nagyszerű game amiben nem csak ügyességedet, reflexeidet, de taktikai képességeidet is próbára tehetted.

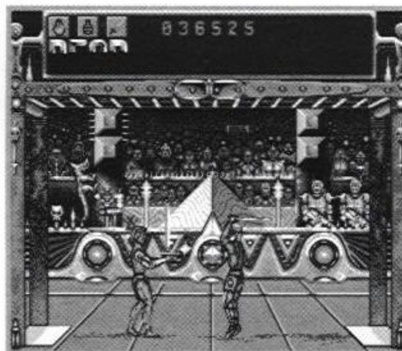
– A regisztrált verzió 3 lemez, 35 pályát, 35 mozgástipust, szuper háttérgrafikát, gyönyörű introt, Game Over sequence-t és Win sequence-t tartalmaz, ára mindössze 15$.



– Regisztráltasd!



Ebben a szimpla verekedős játékban mint a neve is mutatja, egy Cyber-t "alakítunk". Ennek sikerességét úgymond befolyásolja ellenfelünk, illetve annak ereje, fegyvere. A sokféle mozgás, ütéstípus betanulására segítséget kapunk a lemezen található leírásban. Arról viszont fogalmam sincs miért nagykorúaknak ajánlott a játék (a MK-t meg sem közelíti), hacsak azért a gyenge lefejezésért nem.



Egy-egy győztes menet után a kapott pénzösszegnek megfelelően vásárolhatunk a Cybershop nevű kereskedelmi létesítményben. Védőfelszereléseket, energiát, erősebb cyber



"alkatrészeket" és persze fegyvereket is. Utóbbiak lehetnek a kés, laser, sav, golyó stb. A játék hangulatos, a normálisan megrajzolt képeihez igen lendületes zene társul, viszont kicsit gyengék a hangeffektek. Az első szinten még mindenkit meg lehet fosztani a fejétől egy laza pörgős kardmozdulattal. Ha igazi ellenfeleket keresel, azt csak a második szinten találhatsz, de itt aztán brutálisakat.



Kezelése
P: Pause
Esc: End game
F1-F4: Speed 68000 Amiga (F1), 68020-40 (F4)
Space: 1 Player tárgy
Enter: 2 Player tárgy

If you are under 18 years of age, don't play "Cybergames".

Bjorn Fogelberg
Sockerbruksgatan 9A
26263 Engelholm
SWEDEN



FIGYELEM!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél saját készítésű, PD, vagy SW játékot, a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.
GURU • 1399 Bp., Pf. 701/765.

Angler

Levelezés

Az még hagyján, hogy minimum 40 fok meleg van árnyékban. Még azt is el tudom valamennyire nézni, hogy kezd kifogyni a sör a poharamból, mert legfeljebb újra teletöltöm. Jelenleg az sem zavar, hogy már réges régen olajat kellett volna cserélni kedvenc autómban. Sőt, még az sem hozott ki a sodromból, hogy megint nem én nyertem meg a lottón a főnyereményt, persze úgy nehéz is ha nem is lottózok. Szóval éppen egész nyugis voltam ugyibár, mint azt mindenki észrevehette, de azért az már nekem is igazán sok, hogy ezen a nyáron nincs szünet az újságnál. Igazából persze csak akkor kezdett el zavarni ez a tény, amikor éppen eltöltött volna a semmittevés kellemes érzése, amit jó érzékkel felismerve a Kriszta vagy a Csongor vagy nem is tudom kicsoda rámborított kábé kettőszázötvennyolc hú de nagyon fontos levelet, mondván, de jó nekem, van mit írnom. És ez már sok. Nem a levélmennyiség, hanem a módszer. Mert ugye: ilyen dög melegben ezt a kupacot haza kellett cipelnem, otthon mindenféle szempont és véletlenszerű válogatás alapján kidobálnom a felét, aztán most meg itt aszalódok a billentyűk előtt és próbálok valami kibírhatót alkotni, eddig meglehetősen kevés sikerrel. Egyre csak az motoszkál a fejemben, hogy egy ilyen nehéz fizikai munkát, mint ez a levélírás miért is nem fizetnek meg jobban. De ez ugyebár költői kérdés. Csak.

Brazil féle Amiga Help

Kérem szépen, ennyi volt. Rettenetes mennyiségű levél és lemez postázása után úgy döntöttem, hogy itt a levrovban ezennel ezt a kis állandó rovatocskát gyorsan beszüntetem, még mielőtt eléri az egy éves jubileumot. Utálom a nagy felhajtást ugyanis. Ennek ellenére ha valakinek még szüksége van rá, nyugodtan írhat. Azért nem kell nagyon elkeseredni senkinek, mert valami azért lesz majd helyette. Eddig legalábbis úgy néz ki...

Hurrá

Sziasztok GURU-sok! Hát ez fantasztikus! Amigás újság Magyarországon! Nagyon örülök neki, hogy ez megtörtént és remélem, hogy az Amigások végre tesznek is valamit, hogy ne legyen tiszavirág életű. Például hogy megveszik, de még jobb ha előfizetnek. Srácok fizessétek elő, hogy legyen saját újságunk! (...)

(Semáth Zsolt, Budapest)

Figyeltetek, ugye? Egy ilyen felhívást ugyanis nem szabad figyelmen kívül hagyni, pláne akkor, ha csak úgy spontán tör ki egy olvasóból. Nem is akarok semmit hozzátenni, mint azt, hogy kövessétek Zsolt példáját és nyomás a postára előfizetni.

Öröm meg mindenféle

Tisztelt GURU! Oh, elnézést: Tisztelt Amiga GURU! Egy ideig én is előfizető voltam a lapokra, de aztán le kellett mondanom róla anyagi okok miatt. (Értsd: zsebpénz csökkenése, GURU árának emelkedése...) Miután megláttam az újságárusnál egy év elteltével, nagyon elcsodálkoztam. Nem, inkább megdöbbentem, aztán örömkönnyek tódultak a szemembe: végre egy Amigás lap! Az újság nagyon jó (főleg a színes oldalak), a design is tűrhető, azonban lenne néhány észrevételem az újsággal kapcsolatban.

Ad1: létrehozhatnátok egy GURU csomagküldő szolgálatot, mert a szegény szerencsétlen Amigások megveszik ugye a lapot, látják benne a jobbnál jobb programokat, demokat stb. és csak úgy csorog a nyáluk. Kérdem én: mit érek a játékleírásokkal, ha nincsenek meg a programok? Én még eléggé kezdő Amigás vagyok, ha nem tudtok ilyen szolgálatot létrehozni, légyszi írjátok meg egy klub címét. Egyébként egy klubba hány éves kortól lehet menni?

Phűűű, ez nehéz kérdés. Én a magam kis fejével úgy gondolom, hogy egy számítógépes klubba kb. akárhány éves kortól akárhány éves korig mehet az ember. Más a helyzet például egy pléjboj vagy valamiféle sznob klubbal, de gondolom ezek most kevéssé érdekelnek. Klubcímet külön nem írok, van ilyen hirdetés az újságban és remélem lesz még több is. Tehát figyelem: Amigás klubok jelentkezzetek és hirdessétek magatokat! Namost a másik probléma az ennél sokkal nehezebb ügy. Baromi jó lenne egy ilyen csomagküldő vagy micsoda, de azt hiszem igen kicsiny forgalmat tudnánk lebonyolítani ebben a mostani szép magyar gazdasági helyzetben. Mint te is írtad, kevés a zsebpénzed és drága minden. Egy-egy program néhány ezer forint vagy több, gondolom te sem tudnád ezt megfizetni. Szóval alma. Arra pedig senki ne is számítson, hogy mi fogunk másolt programokat küldözgetni. Nem marad más mint 1. feladni egy apróhirdetést, hogy cserepartnert keresel vagy 2. elmenni egy Amigás klubba. Netalán a kevés pénzedet összegyűjtöd és feláldozod egy-egy lemezmellékletre, amin vannak új programok demoi és egyéb mindenféle dolgok. De ha például előfizetsz, akkor ez ingyen van, és akkor esetleg tudsz majd venni a hamarosan megnyíló PD könyvtárból nagyon olcsón nagyon jó programokat. Hopp, elszóltam magam...

Ad2: Ugye ti sem gondoltátok komolyan a 60 (ühüm 56) oldalasa GURU-t 248 forintért? Ez kicsit sok, nem? A régi GURU kétszer ilyen terjedelmű, de fele ilyen drága volt.

... és kb. mindez volt 1 vagy két éve. Ha esetleg elkerülte volna a figyelmedet, azóta történt egy-két apróság, úgymint papírár-emelés, bozótcsomag meg hasonlók. Ha elintézed nekünk, hogy fél áron kapjunk papírt és ingyen dolgozzon a nyomda, akkor lehet az újság újra 150 forint. Sajnos megint csak azt az unalmas dumát tudom nyomni, hogy elő kell fizetni, mert akkor például a lemezmelléklet is ingyen van és még olcsóbb is. Igaz persze, hogy egyben kell kifizetni egy nagyobb összeget, de szerintem megéri. Aztán még arra is gondolni kell, hogy (sajnos) egy csak Amigás lapot kevesebben fognak venni, mint egy olyat, amiben mindenféle van. Bár remélem, ebben az egyben tévedek egy nagyot.

Ad3: Egy szakmai kérdés: mit tegyek, ha az Amigámról lefeszegettem a billentyűket, majd megmostam őket. Vissza is akartam tenni, de a fele az istennek sem akar ott maradni. Ragasszam vissza?

Jobbhíján. De csak úgy finoman, mert szerintem a leeső billentyűk még mindig jobbak, mint a lenyomhatatlanok. Szerintem egy csöpp(!!!) ragasztót nyomj a billentyűk belsejébe és úgy nyomd őket vissza. Legalábbis ha jól emlékszem, valami hasonló módon lehet visszarakni a billentyűket. Legközelebb mondjuk inkább ne szedd le. A többieknek is ezt javaslom.

Ad4: Hol lehet kapni OS2.x vagy esetleg OS3.x ROM modult az én hőn szeretett 1.3-as ECS Agnus-ú A500-asomba? Mert ugye egy 1.3-as Kickstarttal nem sokat lehet kezdeni manapság. (Képzeld el az Amiga 1000-t... Hihihih)!

Elképzelem. Berakom az akármelyik Kickstart lemezt és már használom is, amig nem kapcsolom ki a gépet. Olcsóbb mint a ROM. Szerintem két dolgot tehetsz Kickstart csere ügyben: vagy felkeresel egy klubot, ahol majdnem biztos van valamiféle bütykölő fazon, vagy körülnézel a hirdetések között, mert most nemrég is volt valami hasonló (Cornelius, ha jól emlékszem). Ha már cserélsz, akkor erősen javaslom a 3.0-át vagy 3.1-et.

Most már befejezem, remélem tudtok válaszolni a feltett kérdéseimre, addig is a GURU LEGYEN VELETEK!

Ui.: Az 1-es pontot sürgősen oldjátok meg, mert 1 év és 2 hónapja nem jutottam friss programhoz, és már kezdem elfelejteni a gépemet! És ez HALÁLOSAN KOMOLY! Már állandóan beszikelet!

(Hoppál Felicián, Budapest)

Akkor még egyszer: megkérek minden Amigás klubot, hogy jelentkezzen a GURU címén, mert nagy szükség van rájuk!!! Többen vannak akik ilyen és ehhez hasonló problémával küszködnek, és ezen csak és kizárólag összefogással tudunk segíteni. Másképp nem megy. Esetleg szép lassan mindenki vesz egy másfajta számítógépet... És ennél nagyobb hülyeséget már nem is csinálhat egy Amigás. Naszóval?

Jon dicsérete (is)

Helló GURU Team! Egy kicsit mérges voltam amikor megvettem az 5-6 duplaszámot, mert többet késett a szokásosnál, de mikor elolvastam az intrót (4-szer), csak akkor kezdtem tölfogni, hogy miről van szó. Színtiszta Amiga! Hát ez már valami. Lehet, hogy a jövő havi számban már lesz lemezmelléklet is? .. (hatásszünet)

Trombiták, fanfárok, üstdob, ilyesmik. A lemezmelléklet a kékkel és vörössel alulról megvilágított színpad felett megjelenik, majd szép lassan lejjebb ereszkedik, közben forog egy kicsit. Jól láthatón meg-megcsillan rajta az Amigás jel és a GURU szöveg. A közönség ámultan néz. A színpadot elözönlik a lenge fehér ruhába öltözött szűzlányok és körülállják az érkező lemezt, majd később leborulnak előtte. Stb., stb. stb. Remélem meg vagy elégedve mind az előadással, mind a megjelent lemezzel. Gondolom előfizető vagy és akkor valószínűleg már ingyen meg is kaptad, vagy ha nem, akkor semmi kétségem afelől, hogy már elő is fizettél. Lassan kezdek kissé egyhangú lenni, de hát ha egyszer ilyen nagy szívem van és mindenkinek csak segíteni akarok...

A leírásokat olvasva jöttem rá, hogy ez a Jon milyen színvonalas cikkeket tud írni. (Csak így tovább Jon!) Tele van poénnal, ráadásul lehet, hogy az ő leírásai miatt fogom megvenni a programokat.

Ne tudd meg, de a Jonnak akkorára nőtt az önbecsülése a leveled óta, hogy alig fér be a szerkesztőségbe. Gyorsan a lelkemre is kötötte, hogy a következő üzenetet szóról szóra írjam be a levrovba: "A Jon üzeni, hogy még véletlenül se keverjétek össze azzal a névbitorlóval, aki a Jónevű Shenky hajóján matrózkodik! Csak a Mad Dog Jon az Igazi Jon!". Hát tessék ehhez tartani magatokat ezentúl. Ja és azt is üzeni, hogy ezentúl olyan leírásokat fog csinálni, de olyanokat...

Azért több cikk is tetszett. Ami még nagyon tetszett az újságban: az értékelésnél a pozitívum és a negatívum az adott programról. Jó ötletnek tartom a Cheat Mode rovat beindítását és a toplistát is. Összegezve, az újság színvonala egy tizes skálán 10 pont a négyzeten. Ha az újság színvonala ilyen marad, akkor lehet, hogy előfizetek kb. 400 évre.

Tisztelettel egy pécsi 21 éves Amigó: Mátray József.

Ui.1: Ha lehet, akkor a Jon írjon egy teljes leírást a Dragonstone-ról és a Voyages of Discovery-ről.

Ui.2: Kedves, aranyos Brazilom, levelem légyszíves tedd be a levrovba. Azt hiszem elég szépen kérlek, hogy megtedd. Néhány nap múlva (akkor lesz fizetés) küldöm a karton jó pécsi Szalon sört!!!

Oh, hát az már csak természetes, hogy egy ilyen szép kérést nem hagyok figyelmen kívül. De figyelmeztetlek, leveled utolsó bekezdését, azaz a kettedik utóiratot egészen jól megjegyeztem ám! Remélem épen és egészségesen megérkezik az a karton sör, és akkor nem muszáj 400 évre előfizetned, elég lesz mondjuk csak 154-re. Esetleg még a Jont is ráveszem egy kis leíráskészítésre. (Elérzékenyültem. Micsoda kedves és segítőkész is tudok én lenni ha szépen kérnek... Küldd a sört.)

PD témáról néhány szó

Yoho Brazil! Naszóval... A 95/5-6-os GURU levrovatában kérted, hogy ha akad olyan elmeháborodott aki Amigás PD-ket akar másolni az írjon neked. Na én lennék annyira őrült, hogy más Amigásokon segítsek. Tehát ha lenne valami PD másolós játék, akkor én benne vagyok. (...)

Vigyázat! Az ilyen önkéntes segítési kényszer veszélyes. Mindenféle plusz munkával meg mindenfélével jár, például előbb vagy utóbb tönkremegy a drive vagy ilyesmi. Remélem jól meggondoltad te is, és a többi hibbant úriember is, aki hasonló témában írt levelet. Elnézést, de csak ez az egy levél került ide be, de a válaszom ettől függetlenül mindenkihez szól. Csak előbb egy kis kitérő.

Ja, láttam, hogy codereket keresel akik esetleg segítenének megírni valami Amigás coder könyvet. Lehet, hogy tudnék segíteni. Mondjuk nem vagyok egy nagy code... Még C64-en egy Majic12 nevű csapatban kezdtem code-/crackolgatni, aztán amikor Amigát vettem már aznap írtam rá intrót scroll+zene+logohullámzást víztükröződés copper effekttel (nem túl nagy code, csak éppen akkor töltöttem be a Seka assemblert először...). Tehát főleg no system code-val tudnék segíteni (csak assembly nyelven). Pl.: Amigák kompatibilitási problémái assembler code szinten (proci privilégium + 68000 / 68020 + különbségek, gfx chip különbségek) meg pl. hogyan használjunk Amigán chunky formátumot (pl. chunky->planar rutinok, copper-chunky elve, codja stb.). Ja és ha kell ráérő időmben lefordíthatom az AgaManual c. opuszt magyarra...

Szuper. Ettől a felajánlástól függetlenül (is) azonban úgy tűnik, könyv nem lesz. Persze csoda történhet még. De. Arra gondoltam, hogy lehetne csinálni egy valamilyen rendszerességgel megjelenő lemezújságot, amire az eddigi tapasztalataim alapján nagy (azaz NAGY) szükség lenne. Sőt, egy ilyen jellegű valamit lemez formájában könnyebb is felhasználnia az érdeklődőknek, hiszen egyből ott van rajta az összes forráskód az esetleges segédprogramokkal egyetemben. Nem csak assembly, hanem AMOS, C és bármi hasonló témájú stuff rákerülhetne. Ha jobban belegondolok, ez amit most leírtam még fontosabb is lenne első nekifutásra mint a PD bank, és ehhez ettől a pillanattól fogva konkrét jelentkezőket várok. Tehát aki ebben konkréten tudna segíteni, az azonnal jelentkezzen!!!

Na újra vissza a PD-s témához... Ez nem teljesen világos, hogy hogy csináljuk ezt a PD másolgatást... Mivel Amigán kb. 5000 lemeznyi PD cucc van amit szépen kategorizáltak (most pl. a boldogult FISH sorozatra meg az ilyenekre gondolok) és ha valaki kéri tőlem a FISH 896-os lemezét akkor azt én honnan szerezném meg neki? Mert nekem sajna nincs 5000 lemezem... Mondjuk InterNet/AmiNet-en fent van nagyon sok PD cucc. Szerintem az lenne a legjobb, hogy mondjuk leszednénk az InterNetről egy AmiNet server index file-ját és még összeszedhetnénk, hogy itt még mindenemberkének milyen PD cuccai vannak és abból csinálnánk egy szép hosszú listát és abból lehetne válogatni. *(Van vagy 15.000 file az Aminet-en – JOCO)* Ja és még valami: a szabvány lemezes másolgatás mellett egyre jobban terjed a VBS Amigán, így szerintem lehetne videokazira is másolni. (...)

(Török László, Zalaegerszeg)

Gyorsan megnyugtatlak, nekem sincs 5000 lemezem, de még 1000 sem. Sőt. Viszont nem is úgy gondoltam a PD másolást, hogy ami eddig Amigán megjelent azokat mind tároljuk és aztán aki amit kér kapja. A dolog kb. úgy fog működni, hogy a frissen érkező anyagok közül fogunk mindig válogatni, és az általunk összeállított lemezekből lehet majd választani. Arra egyébként sem fog szerintem senki vállalkozni, hogy összegyűjti (pontosabban: megveszi) az összes PD anyagot és akkor de jó, megvan minden. Meg erre szerintem szükség sincs. De ha valaki ezt is megcsinálja, hát lelke rajta, csak akkor írjon nekem egy levelet és becsszóra kap legalább egy fél oldal ingyenhirdetést a GURU-ban. Szóval mint mondtam, egy válogatás sorozatról lenne szó, ami hetente, havonta vagy akármikor frissülne. Tartalmazna mindenfélét, tehát a játéktól kezdve a demokon keresztül a programozásig mindent, ami valamennyire is használható vagy jó. Erről lenne egy mindig bővülő listánk, amit mindenki ingyen elkérhet ha küld egy lemezt meg válaszborítékot, vagy önköltségi áron megrendelheti. Ebből a listából aztán lehet választani és megrendelni a kívánt lemezeket, valamiféle jelképes szolgáltatási díjért cserébe. Mivel hatalmas mennyiségű szoftver anyagról van szó, minden valószínűség szerint a gyűjteményünk csak CD-n lesz meg, ezért ha valaki csatlakozni szeretne a másolgatók hadához, nem árt ha rendelkezik valamilyennel vagy vesz egyet. A VBS (gyk.: Video Backup System) alkalmazását mi nem támogatjuk, de ha te erre is másolnál, akkor oké csinálhatod, megegyeztünk. Jó lenne egy BBS-t is csinálni, amin mindig a legfrissebb anyagok lennének elérhetők, de ez tényleg csak akkor lehetséges, ha valaki nagyon komolyan rászánja a szabadidejét (és telefonvonalát, gépét, modemét) egy ilyennek az üzemeltetésére. Na akkor most első nekifutásra ennyi. Nem tudom mit hagytam ki a válaszomból, nyilvánvalóan sok mindent, de szerintem a lényeg benne van. Nemsokára, ha minden jól megy, már valamiféle konkrétumot is tudok majd írni. De addig kell még egy párat aludni.

És akkor most itt a vége fuss el véle. Néhány pillanat múlva berekesztem hagyományos havi ősi gyűlésünket, hiszen ebben a melegben ennél hosszabb időt eltölteni mindenféle komoly ügyek megbeszélésével szinte lehetetlen. Legalábbis így, ebben a formában. Majd a táborban valami kellemes hűvös helyen néhány korsó sör (vagy kisebbeknek némi üdítőital) társaságában lesz még elég alkalmunk dumálni és sötét terveket szövögetni. Remélem sokatokkal fogok a táborban találkozni és minden jobbnál rosszabb ötleteiteket megosztjátok velem és a szerkesztőség egyéb hibbant tagjaival. Addig is pá, bírjátok ki addig ezt a hőséget valahogyan.

Brazil

Ui.: Ha esetleg ez a szám általam ismeretlen okból a tábor után kerülne már csak utcára, akkor kellemes húsvéti ünnepeket és boldog karácsonyt mindenkinek.

ZENEMÁNIA

Big Hello minden olvasónak!

Először is a levélírókhoz szólnék néhány szót, ugyanis a Zenemániával kapcsolatos levelekre néha igen későn küldök választ. 1-2 hét is eltelik a levél feladásától számítva. Ennek az az oka, hogy a leveleket akkor kapom kézhez, amikor a szerkesztőségben járok, és nem akkor amikor az oda megérkezik. Én pedig nem járok minden nap a GURU háza táján. A választ késlelteti az is, hogy néha nekem is utána kell néznem a kérdéseiteknek, mert sajnos nem vagyok mindentudó, mindenható...

Ennek ellenére szép számmal kapok tőletek leveleket, ami nagy örömmel tölt el. Csak így tovább! Ha kérdésetek van írjátok meg a GURU címére (1399 Bp., Pf. 701/765), ha a Zenemániában szereplő PD, ShareWare, Preview legálisan terjeszthető programokra szükségetek van, akkor Amigán formázott DD-s vagy HD-s lemezt is küldjetek. Minden levélre válaszolok, minden lemezt visszaküldök, csak a válaszborítékot ne felejtsétek el.

Még mindig levelezés. Minden második levélíró az AURA 16 bites PCIMCA sampler kártyáról érdeklődik. Erről nyomoztam össze néhány információt.

A kártya az A1200 és az A600 PCIMCA portjára köthető, 12/16 biten tud a harddiskre digitalizálni és onnan lejátszani. Eme fő funkció mellett a programok egyéb módokon sajátosan is kihasználják (Pl.: Octamed...). A kártya ára Angliában Kb. 80 Font, de a ProMIDI interfésszel együtt már 90 Fontért is kapható. További információk:

HISOFT Systems
The Old School, Greenfield
Bedford MK45 5DE UK

Hotline: +0500 223660

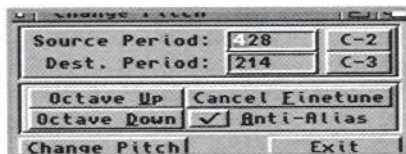


Nos, miután minden egyéb kötelezettségemnek eleget tettem, folytassuk az előző számban elkezdett OctaMED leírást...

A múltkor a Main Window Edit... menüjénél hagytuk abba. Az Edit menü a program Sample Editora, itt szerkesztgethetjük saját hangmintáinkat.

Felül rögtön a képernyőn látható hangmintarészlet hosszát láthatjuk (**Display**), ha van valami betöltve, mellette pedig az egész hangmintáét (**Buffer**). Utána a kijelölés (ha van) kezdetét (**Range Start**) és végét (**Range End**) írja ki a gép bájtokban. Az utóbbi három adat felülírható. A kijelölést a bal egérgomb segítségével végezhetjük el. A hullámforma melletti Slider szolgál a látható hangmintarészlet nagyítására, kicsinyítésére, az alsó slider pedig a mozgatására.

A **Play Display** gombbal játszhatjuk le a képernyőn látható hangmintarészletet. A **Display All** láthatóvá teszi az egész hangmintát, a **Zoom In, Out** pedig nagyítja és kicsinyíti. A **Range Display** kijelöli az egész látható hangmintarészletet. A **Sample<** gombbal felülírhatjuk a hangmintánkat a puffer tartalmával, a **>Buffer** gombbal pedig az egész hangmintánkat másolhatjuk be a pufferbe. Ez akkor használható, amikor a hangunkat meg akarjuk őrizni eredeti állapotában (>Buffer), hogy majd később, ha esetleg elállítgatunk rajta mindenfélét, akkor visszakaphassuk (Sample<). A Monitor üzemmódban hallgathatjuk meg a hangdigitalizálónkról (ha van) jövő hangot, a **Digitize** módban pedig rögzíthetjük azt. Ezen esetekben a bal felső sarokban kapcsolgathatjuk a jobb, illetve bal csatornát. A **Pitch** mezőben változtathatjuk meg a hang magasságát, ha az általunk beírt érték egész hangra esik, akkor azt a gép ki is írja (C-2 = 428, C#2 = 404, D-2 = 381...), vagy ha nyomva tartjuk az egérgombot a hangmagasságot jelző boxon,



akkor a billentyűzetről mint zongorabillentyűzetről is beadhatjuk az értékeket (Q = C-2, 2 = C#2, W = D-2).

A **Range** kezdetű sorban vannak a kijelöléssel kapcsolatos műveletek. A **Show** megmutatja, a **Play** lejátssza, a **Reverse** megfordítja a kijelölt részt, a többi gomb funkciója ekvivalens az általános kijelölési műveletekkel.

A **Freehand** mód bekapcsolása után szabadkézzel rajzolhatjuk a hangmintát, az ügyesebb kezűek kirajzolhatják a szőröket (zajokat) a hangmintából. A **Loop** bekapcsolásával két jelző között újra játszathatjuk a hangot folyamatosan. A jelzőket a **Loop Point** segítségével helyezhetjük el. A kis nyilakkal vagy egérrel mozgathatjuk a loop elejét (Start) és végét (End). Az **S** button csak a sztereó hangmintáknál működik, ezzel lehet jobbra, balra, középre állítani a hangot.

A **Sample Editor** felső menüje is tartogat egy-két érdekességet. A **Project** menüben törölhetjük ki a hangmintát a memóriából (**Flush Sample**), tölthetünk be újat (**Load**) vagy menthetjük el öttéle formátumban (**Save as...**).

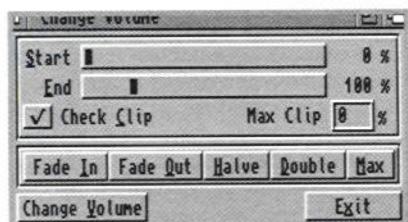
Az **Edit** menü a szokásos és az előbb ismertetetteken kívül tartalmazza még a hullámforma invertálását (**Invert**), ami egy tükrözés a középvonalra, a **Chop** műveletet, amivel kitörölhetjük a hangminta ki nem jelölt részét és kitörölhetjük a nulla vagy nagyon halk hangokat a hangminta két végéről (**Remove Unused Space**). Az **Adjust Y** menüvel állíthatjuk a kijelölt részt függőlegesen a középvonalhoz képest, a **Centralize** menüvel pedig középre rakhatjuk azt.

A **Tools** menü egy része is megtalálható az **Edit** ablakban, a következők viszont nem:

Az **Add Workspace** funkció, ami munkaterületet (csendet) ad hozzá a hangmintához. Az ekkor megnyíló ablak a beállításokra szolgál. A **Factor**-ral állíthatjuk be hogy hányszorosára, az **Adjust**-tal azt, hogy hány százalékra és a **Bytes** mezővel pedig, hogy hány bájttal nőjön meg a hangminta. Az **Add to...** gadget pedig annak kiválasztását teszi lehetővé, hogy a hangminta elejére vagy a végére kerüljön az üres hely. A **Calculation Range Time** megadja a kijelölt rész hosszát másodpercben. A **Play Tune Tone** egy normál C hangot ad, amihez hangolhatjuk a hangszerünket.

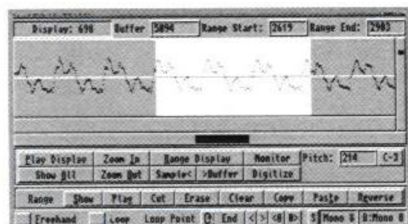
Talán az **Effect** menü itt a legfontosabb, mert itt változtathatjuk meg a hangmintánkat a legnagyobb mértékben. Az effektekkel való kísérletezés előtt érdemes a hangmintánkat a fentebb említett módszerrel elmenteni legalább a memóriába, mert Undo funkcióra itt sajnos nem lesz lehetőség csak ilyen módon.

Az első effekt a **Change Volume**, amivel ha van kijelölés akkor annak, ha nincs akkor az egész mintának a hangerejét állíthatjuk be. A **Start** a kezdeti, az **End** a befejező hangerő növekedés mértékét állítja százalékosan. Így halkítás és hangosí-



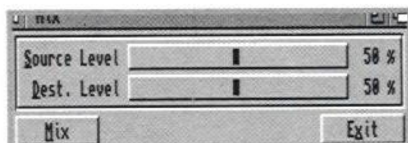
tás is létrehozható. Ha ezt nem akarjuk, akkor állítsuk a két slider-t ugyanolyan mértékben. Például a Start=200, az End=200 egy kétszeres hangerő-növekedést eredményez halkulás vagy hangosodás nélkül. A **Check Clip** bekapcsolásával kiküszöbölhetjük a hangerőnöveléssel járó esetleges torzulást, a **Max Clip** értékével pedig meghatározhatjuk a maximális torzulás mértékét százalékosan. A beállításainkat a **Change Volume** button hajtja végre. A maradék néhány funkció azonnal végrehajtódik. A **Fade In**, **Fade Out** a halkítás és hangosítás, a **Halve**, **Double** a fél és dupla hangerő, a **Max** pedig a maximális torzulásmentes hangerő egyszerűbb elérésére szolgál.

A következő effekt a **Change Pitch**, amivel az aktuális hangmagasság változtatható meg, tolható el. A **Source Period** az ahonnan és a **Dest. Period** az ahova kerüljön a hangmagasság. Az értékeket az **Edit Sample Pitch** ablakához hasonlóan kell beírni. A **Change Pitch** gomb hajtja végre az eltolást. Itt is vannak azonnal



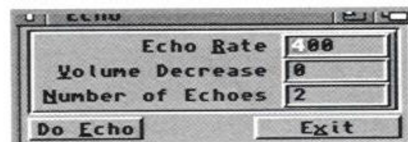
végrehajtódó parancsok. Az **Octave Up** egy oktávot emel, az **Octave Down** egy oktávot mélyít a hangmintán. A **Cancel Finetune** eltolja az **Instrument Parameters Window** -ban beállított finetune (finomhangolás) értékkel a hangmagasságot és az ott beállított **Finetune** értéket nullára állítja. Az **Anti-Aliasing** bekapcsolása hasonlóakat eredményez mint a grafikában, elmossa, finomabb ívűvé teszi a megváltoztatott hangot.

A **Mix** effekt a puffer és az aktuális hangminta összekeverésére szolgál. A **Source Level** a puffer, a **Dest. Level** az aktuális hangminta hangerejét szabályozza. Ha azt akarjuk elérni, hogy a keletkezett hangminta hangereje maradjon 100 szá-



zalék, akkor 50-50 százalékra kell állítani a két slider-t, mert a hangerők és így a százalékok is összeadódnak. Az összemásolást a **Mix** gombbal hajthatjuk végre.

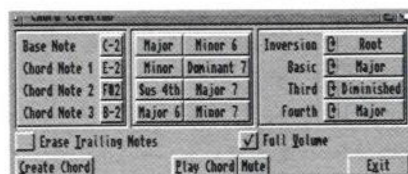
A **Filter/Boost** effekt használatakor a **Filter** tompítja (szűri), a **Boost** élesíti a hangmintánkat. Az **Averaging** határozza meg az effekt erősségét, a **Distance** pedig fogalmam sincs mit.



Az **Echo** effekt egy egyszerű visszhang létrehozására szolgál (lásd még Tihanyi Apátság). Az **Echo Range** a visszhangok sűrűségét, a **Volume Decrease** a halkulásukat és a **Number of Echoes** a visszhangok számát határozza meg. A beállított visszhang a **Do Echo** gombbal készíthető el.

A **Create Noise** effekttel elzajosíthatjuk a hangmintánkat a **Level**-nél beállított mértékben. A zajt a **Create Noise** gomb állítja elő.

Végül, de nem utolsó sorban maradt a **Create Chord** effekt, amivel akkordokat csinálhatunk a hangmintánkból. Először is megjegyezném, hogy az akkord az ugyanazon hang több hangmagasságon való egyidejű megszólaltatása. Az akkordokat azért kell képezni, mert az egyidejű megszólaltatás több hangcsatornát igényel, ami nem mindig van. Ha viszont az egy időben több hangmagasságban megszólaló hangokat egy hangminta tartalmazza, akkor ahhoz elég csak



egy hangcsatorna. Az Akkordokat érdemes tisztán, egy hangon megszólaló hangokból képezni, mert ha akkordból képzünk akkordot, akkor az eredmény már igen nehezen követhető. Összesen négy hangból képezhetünk akkordot. Az alaphangot **(Base Note)** mindig meg kell határozni (bal egérgomb plusz a hang a billentyűzetről) és meghatározhatjuk a maradék három hangot is. Ha ezt nem tesszük, akkor választhatunk alap zenei akkordokat is az alaphangot alapul véve. Képezhetjük az alaphang major, minor... összhangzatát. Aki ezeket a zenei kifejezéseket nem ismeri, az kénytelen izomból beírni a hangokat. Nem lehetetlen, többnyire én is így szoktam. Az akkord képzésekor a magasabb hangoknak hamarabb vége lesz mint a mélyeknek, de ha bekapcsoljuk a **Erase Trailing Notes** funkciót, akkor csak addig szól az akkord amíg mindegyik hangja szól. A **Full Volume** a maximális torzításmentes hangerőre szabályozza az akkord hangerejét. A **Play Chord**-dal hallgathatjuk meg amit csináltunk, a **Mute**-tal hallgattathatjuk el azt. Az akkord a **Create Chord** gombbal hozható létre, az eredmény az aktuális hangszerhelyen keletkezik.

Ezek voltak az effektek.

A következő menüpont a **Loop**. Ebben a témában már szóltam egynéhány szót ebben a cikkben, itt most kiegészülnek az ott leírtak. A **Show Loop** ráközelít a beloopolt részre, a **Snapshot Loop** elmenti az aktuális loopbeállításokat a memóriába, a **Recall Loop** pedig visszaállítja azokat. A **Mark** kijelöli a loopot az aktuális kijelölésre **(Range)**, a látható hangmintarészletre **(Display)** vagy az egész hangmintára **(Waweform)**. A **Find Zero Loop In/Out** megkeresi a loop pozíciójához legközelebb eső nulla értékeket (így lehet olyan loopot csinálni könnyedén, ami nem pattog). A **Range = Loop** kijelöli a beloopolt részt, az **Erase Before Loop** a loop előtti, az **Erase After Loop** pedig a loop utáni részt törli le.

Az utolsó menü a **Setting**, ahol beállíthatjuk a Kijelző típusát **(Display Type)**. Ezen belül a kijelző lehet vonalakból **(Line)**, vagy pontokból álló **(Pixel)**, beállíthatjuk a pontok sűrűségét **(Pixel Density)**, a legkisebb nagyítást **(Minimum Zoom)**, azt hogy a nagyítás középpontja mindig a kijelölt rész legyen **(Center Zoom Slide on Range)** és kérhetünk gyorsított grafikai kijelzést **(Fast Graphic)**. Megváltoztathatjuk a hangmagasság kijelzését Hz-re **(Pitch in Hz)**, beállíthatjuk azt hogy mintavételezés közben halljuk a hangot **(Sampler Voice Monitor)** és a kimentéskor csináltathatunk ikont a hangmintáknak **(Create Icons for Samples)**.

Ennyi volt az Edit Samples Ablak.

Már csak pár sor maradt, de hogy az se vesszen kárba, leírom a maradék négy gomb funkcióját a főmenüből:

A szerkesztő mód bekapcsolása **(Edit)**, a **Space**-t lásd az előző számban, a multichannel üzemmód **(Chord)** bekapcsolása és az oktávváltó **(Oct)**.

Ennyi fért bele ebbe a hónapba, mindenkinek kellemes zenélgetést, viszlát a jövő hónapban, illetve a GURU táborban.

Petroff

Hírek

Újabb PageStream hírek

A hosszú ideje készülő PageStream 3.0-hoz újabb (immár a nyolcadik) upgrade jelent meg. Az aktuális 3.0h változatot hamarosan követni fogja a 3.0i és a véglegesnek ígért 3.1 verzió is.

Az upgrade-del egy időben adtak hírt újabb opcionálisan megvásárolható modulok megjelenéséről. A True Type Engine – True Type fontok használatát teszi lehetővé – 25, a Gary's Effect – a BME2 kiegészítése 12 új effekttel, pl. Convolve, Blur, Histogram, Gamma, Average, Threshold, Solarize – 25, Direct Templates – 488 sablon a munkához, melyekből kb. egy tucatot mintaként kapunk az upgrade-del – 30 dollárba kerül. Az év folyamán meg fog jelenni egy text effect modul is, mely lehetővé teszi feliratok görbére történő fesítését.

Az Amigás változathoz csak kissé kapcsolódó hír, hogy kitűzték a Mac és Windows változat megjelenési idejét is. A Mac változat már 1995 negyedik negyedévében várható, míg a Windows változat, melyet igazi 32 bites alkalmazásnak ígérnek, csak 1996 első félévében fog megjelenni. A jelenlegi Amiga felhasználók lehetőséget kapnak platformok közötti upgrade-re is.

Blizzard 1230-IV

A hazánkban is népszerűnek számító Blizzard 1230 kártyákból új változat jelenik meg augusztus folyamán.

A Blizzard 1230-IV 5-10 %-kal gyorsabb a korábbi modelleknél. Az kártyán 128 MB RAM helyezhető el, mely tovább bővíthető az opcionális SCSI modulon (újabb 128 MB-tal egészíthető ki). A kártya talán legnagyobb újdonsága, hogy billentyűzetről lehetséges a belső 68020-ra történő visszakapcsolás.

És természetesen az ár is alaposan csökkent, az 50 MHz-es 68030-as változat 349, vagy 68882-es koprocesszorral együtt 499 DM-be kerül.

phase 5 digital product
In der Au 27
61440 Oberursel
Tel.: +49 6171 58 37 87
Tech Hotline: +49 6171 58 37 88
Fax: +49 6171 58 37 89

Blizzard 1260

Ha valaki ragaszkodik az 1200-eséhez, akkor most a Blizzard 1260 turbókártya segítségével igazi high-end Amigát alakíthat ki belőle. A kártya lelke egy 50 MHz-en működő 68060-as processzor, mely több mint 80 MIPS-es teljesítmény elérésére ad lehetőséget. A kártyán 64 MB RAM helyezhető el, mely további 128 MB-tal bővíthető az októberre ígért SCSI kártyán elhelyezkedő SIMM foglalat segítségével.

A kártya szeptemberben fog megjelenni és 1249 DM-be fog kerülni.

Blizzard 2060

Az A2000 tulajdonosoknak sem kell nélkülözniük a 68060 nyújtotta fantasztikus teljesítményt, mert a phase 5 rájuk is gondolt a fejlesztésekkor. E kártya is 50 MHz-es 68060-ast tartalmaz, 128 MB-ig bővíthető a 4 SIMM foglalat segítségével. A kártyán található az SCSI-II-es vezérlő is és a KickStart 3.x számára a foglalat is. Ez utóbbira szükség is van, mert a kártya igényli a 3.x-es KickStart használatát. A gyártó nem titkolja, hogy vannak kompatibilitási problémák, de a viszonteladóktól beszerezhető információk megszerzését javasolja az érdeklődőknek.

A kártya szeptemberben fog megjelenni és 1295 DM lesz az ára.

Az ASDG sorsa

Az Elastic Reality, mely korábban az ASDG néven lett ismert cég, beolvadt a Tewksbury székelyű AVID Technology cégbe. A beolvadás következtében kissé megváltozott a cég korábbi felhaszáló támogatási politikája. Június 1-től csak 90 napig terjed az ingyenes tanácsadás, de megszűnt a telefonos hot-line. A 90 nap leteltével lehetőség van 1 év időtartamra szóló támogatási szolgáltatási csomagok vásárlására.

E korlátozások mellett talán már az is jó hírnek számít, hogy tovább forgalmazzák az Amigás termékeiket, köztük a népszerű ADPro-t is.

ERI Amiga Support
925 Stewart St.
Madison, WI 53713
Fax: (608)271-1988
EMail: erisupport@aol.com
EMail: 74774,1542@compuserve.com

ImageFX 2.1

Ingyenes upgrade jelent meg az egyik legnépszerűbb rajzolóprogramhoz. Az új verzió többletszolgáltatásait főleg a grafikus kártyával rendelkezők fogják értékelni. Javították a Preview megjelenítés minőségén, ez Workbench és Retina ablak használatakor jelentkezik, továbbá Picasso és más Cybergraphics formátumot támogató kártyák esetén 24 bites (full color) preview használata is lehetséges. Új szolgáltatás, hogy lehetséges a Video Toaster közvetlen használata is: framegrabber-ként, gyors renderelési feladatokra, és természetesen munkaképernyőként is.

További lényeges bővülés, hogy a program immár támogatja a HP ScanJet scannereket, és az egyre népszerűbb Fargo Primera (Pro) nyomtatókat.

Nova Design, Inc.
1910 Byrd Avenue
Suite 214, Richmond
Virginia 23230
USA
Tel.: (804) 282-6528
Fax: (804) 282-3768
EMail: Kermit@cup.portal.com
(Kermit Royce Woodall)

Megszűnt a GVP

1995. június 1-től a német M-Tec és az angol Power Computing vette át a GVP termékek forgalmazását és támogatását.

M-Tec Hardware Design
Horster Str. 297.
46238 Bottrop
Tel.: +49 2041 4656
Fax: +49 2041 4660

Power Computing Ltd.
44 a/b Stanley St.
Bedford MK41 7RW
Tel.: +44 1234 273000
Fax: +44 1234 352207

Aminet CD 7

Augusztus elejétől már szállítják a népszerű Aminet CD sorozat legújabb, immár 7. tagját. E CD-n az Aminet-re feltöltött file-ok június 26-ig találhatók meg. (Az előző CD-t április 28-cal zárták.) De a file-okon kívül még közel 10.000 kép is található, melyekhez a könnyebb felhasználhatóság érdekében grafikus index file-okat is készítettek.

Akinek valamilyen munkája a CD-re került, az most is jelentkezhet a tiszteletpéldányért a készítőknél. A CD ára egyébként 25 DM (vagy $19.95).

Stefan Ossowskis Schatzruhe
Tel.: +49-201-788778
Fax: +49-201-798447
Email: stefano@tchest.e.eunet.de

folytatás az 53. oldalon

A Rendszerbarát

Az *StrToDate()* függvény meghívása előtt a struktúrát inicializálni kell. Az inicializálási értéke a következők:

dat_Stamp – figyelmen kívül marad, itt kapjuk vissza az eredményt.

dat_Format – a dátum formátumának megadására szolgál.

Ha a megadottaktól eltérő értékkel kerül meghívásra, akkor a FORMAT_DOS alapértelmezést fogja használni.

FORMAT_DOS (0): AmigaDOS formátum (dd-mmm-yy).
FORMAT_INT (1): Nemzetközi formátum (yy-mmm-dd).
FORMAT_USA (1): Amerikai formátum (mm-dd-yy).
FORMAT_CDN (3): Kanadai formátum (dd-mm-yy).

dat_Flags – a konverzió "finomállítása"

DTF_SUBST: a függvény figyelmen kívül hagyja

DTF_FUTURE: Mivel nem csak pontos dátum adható meg, hanem használhatók a hét napjai is, a DTF_FUTURE megadásával a hétfő a következő hétfőt fogja jelenteni. Ha nem adjuk meg, akkor a hétfő az előző hétfőnek fog megfelelni.

dat_StrDay – a függvény figyelmen kívül hagyja. Ellenkező irányú konverziónál a hét napjának a nevét kapjuk itt vissza. Ha NULL pointert adunk meg, akkor nem hozza létre a stringet.

dat_StrDate – a dátum mezőre mutató pointer. Lehet a dat_Format-nak megfelelő dátum, vagy a dátum helyettesítésére szolgáló string (pl. Tomorrow, Today vagy a hét napjai). Ha NULL pointer kerül megadásra, akkor a DateStamp struktúra ds_Days mezőjének tartalma nem fog változni.

dat_StrTime – az ASCII formátumú időre mutató pointer. Ennek formátuma hh:mm:ss. A konverzió eredménye a DateStamp struktúra ds_Minutes és ds_Ticks mezőjében kerül tárolásra. NULL pointer esetén az említett mezők értéke nem fog változni. A függvény visszatérési értéke a konverzió megtörténtére utal. Nulla esetén nem volt sikeres a konverzió, nullától eltérő érték esetén a DateTime.dat_Stamp megváltozott értéket tartalmaz. A dátumon kívül a protection bitek visszaállítása is szükséges, erre a SetProtection() függvény szolgál.

```
success = SetProtection(name, mask)
D0                       D1    D2
BOOL SetProtection (STRPTR, LONG)
```

Ennek használata hasonló a SetFileDate()-hez, azzal az eltéréssel, hogy nincs olyan függvény, amely a protection biteket konvertálná szövegessé és vissza. A mask bitjei felelnek meg az egyes protection biteknek. A protection bitek nevei a dos/dos.h include file-ban találhatók.

```
#define FIBB_SCRIPT    6
/* program is a script (execute) file */
#define FIBB_PURE      5
/* program is reentrant and rexecutable */
#define FIBB_ARCHIVE   4
/* cleared whenever file is changed */
#define FIBB_READ      3
/* ignored by old filesystem */
#define FIBB_WRITE     2
/* ignored by old filesystem */
#define FIBB_EXECUTE   1
/* ignored by system, used by Shell */
#define FIBB_DELETE    0
/* prevent file from being deleted */
#define FIBF_SCRIPT    (1<<FIBB_SCRIPT)
#define FIBF_PURE      (1<<FIBB_PURE)
#define FIBF_ARCHIVE   (1<<FIBB_ARCHIVE)
#define FIBF_READ      (1<<FIBB_READ)
#define FIBF_WRITE     (1<<FIBB_WRITE)
#define FIBF_EXECUTE   (1<<FIBB_EXECUTE)
#define FIBF_DELETE    (1<<FIBB_DELETE)
```

V36 előtt a ROM nem támogatta a Read és Write biteket, V36 után és FFS használatakor azonban jelentéssel bírnak. Az archive bit törlésre kerül, ha a file megváltozik. A backup software-ek általában állítják ezt a bitet. V36-nál a Shell az Execute bitet megvizsgálja, és nem hajlandó futtatni a file-t, ha értéke 1.

```
#include <proto/dos.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>

char version[] = "\0$VER: Restore Date 1.0
(23.07.95)";
BPTR __aligned dirlock, d2;
struct DateTime datum;
long protbits, locked;

void main(int argc, char *argv[])
{
  FILE *fp;
  char buffer[80];
  int i=14;

  if (argc != 2)
  {
    printf("Usage: %s reportfile\n", argv[0]);
    exit(20);
  }

  if (fp = fopen(argv[1], "r"))
  {
    while (fgets(buffer, 80, fp) != NULL && i--)
      ;
    /* a fejléc átlépése - az első 15 sor */

    while (fgets(buffer, 80, fp) != NULL)
    {
      if (buffer[0]=='>')
      {
        buffer[strlen(&buffer[14])+12] ='\0';
        /* a space és a soremelés levágása
                          a név végéről */

        dirlock=Lock(&buffer[14], ACCESS_READ);
        d2=CurrentDir(dirlock);
        locked = 1;
      }
      else if(buffer[0]==' ' && buffer[1]==' ')
      {
        buffer[33]='\0';
        /* a file név mező vége */
        buffer[61]='\0';
        /* file dátum mező vége */
        i = 32;
        while (buffer[i] == 32)
          buffer[i--] = '\0';
        /* a file név végéről a space-ek
                                levágása */
        protbits=0;
        if (buffer[43]== 'h')
          protbits |= 128; /* nincs hidden */
        if (buffer[44]== 's')
          protbits |= FIBF_SCRIPT;
        if (buffer[45]== 'p')
          protbits |= FIBF_PURE;
        if (buffer[46]== 'a')
          protbits |= FIBF_ARCHIVE;
        if (buffer[47]!= 'r')
          protbits |= FIBF_READ;
        if (buffer[48]!= 'w')
          protbits |= FIBF_WRITE;
        if (buffer[49]!= 'e')
          protbits |= FIBF_EXECUTE;
        if (buffer[50]!= 'd')
          protbits |= FIBF_DELETE;
        datum.dat_StrDate = &buffer[52];
        datum.dat_StrTime = &buffer[62];
        StrToDate(&datum);

        SetProtection(&buffer[2], protbits);
        SetFileDate(&buffer[2],
                 (struct DateStamp *)&datum);
      }
      else if (locked)
      { /* két üres sor jelzi, hogy vége a könyv-
          tárnak */
        CurrentDir(d2);
        UnLock(dirlock);
        locked = 0;
      }
    }
    fclose(fp);
    if (locked)
    {
      CurrentDir(d2);
      UnLock(dirlock);
      locked = 0;
    }
  }
}
```

(JOCO)

AMOS THE CREATOR

AZ AMOS PRO ÉS AZ AREXX

A Professional újabb oldalával ismerkedünk meg, amely lehetőséget teremt az AREXX portok használatára. Most nem térünk ki magára az AREXX-re, hiszen ez mégiscsak az Amos oldal, ám aki csak most akar ismerkedni vele, sajnos máshol kell utána néznie. Most jut eszembe, a Guru-ban volt már korábban egy AREXX sorozat, talán a Rendszerbarát sorozatban.

Kezdjük talán az AREXX témájú Amos parancsokkal:

Arexx Open port_name$
Létrehoz egy AREXX kommunikációs csatornát a megadott névvel. Figyeljünk arra, hogy az AMOS és amos port név különbözik. Lezárni egy paraméter nélküli Arexx Close paranccsal tudjuk.

=Arexx Exist (port_name$)
True-val tér vissza, ha a megadott port név éppen létezik, meg van nyitva.

Arexx Wait
Beszünteti a program futását mindaddig, amíg egy üzenet nem érkezik.

Két függvény használható az üzenetek megismeréséhez.

=Arexx
Eredménye 0 ha nem jött üzenet, 1 ha jött, de nem kér választ, 2 ha az érkezett üzenet választ vár.

=Arexx$ (arg)
Magát a megadott sorszámú üzenetet kapjuk meg.

A válasz gyakran elkerülhetetlen, ilyenkor használjuk a következő parancsot, ahol e és m$ a válaszok:
Arexx Answer e [,m$]

Ennyi lenne az utasítások sokasága, és most ahhoz, hogy a példákat kipróbáljuk, nézzük mit kell tenni. Mindenekelőtt indítsuk el a REXXMastot a Workbench disk system fiókjából. Ezután írjuk meg a következő AREXX programot egy editorban, majd mentsük el.

```
/* OneLiner.codefrag.rexx */

greeting = "READY=>"

options prompt greeting

do forever
        parse pull line
        interpret line
end
```

Ezt a programot használva a lehetőségeket könnyen próbálgathatjuk, oly módon mint az Amos Direct módjában.

Elindításához Shell-re vagy CLI-re van szükség a következőképpen:
rx rexx:OneLiner.rexx
(Amennyiben a program rexx:OneLiner.rexx néven lett elmentve.)

Váltsunk át Amos-ra, majd keressük meg a help Arexx példaprogramját. A jobb érthetőség kedvéért itt is látható:

```
'A következő 7 sor ellenőrzi, meg van -e az AREXX. 'Ha nincs maga kísérli meg elindítani a RexxMast-ot.

If Arexx Exist("AREXX")=0
   Exec "RexxMast"
   If Arexx Exist("AREXX")=0
      Print "AREXX not installed on this machine!"
      Bell : Stop
   End If
End If

'Megnyitja a saját AMOS nevû kommunikációs csatornát.
Arexx Open "AMOS"
Do
'Addig vár míg az õ csatornájára nem érkezik üzenet.
   Arexx Wait
   Print "AREXX message: ";Arexx$(0)

'A QUIT üzenetre kilépünk.
   Exit If Arexx$(0)="QUIT"

'Ha választ várnak, küldjük.
   If Arexx=2
      Input "AREXX wants an answer: ";A$
   Else
      A$=""
   End If

   Arexx Answer 0,A$

Loop
Arexx Answer 0,"Bye bye!"
Arexx Close
```

Most pedig a Workbench és az Amos képernyő között váltogatva elkezdhetjük az ismerkedést az AREXX-szel. Először is az Oneliner.rexx READY=> promptjához írjuk be az {address AMOS} parancsot (zárójelek nélkül). Innentől minden az AREXX és a DOS számára értelmezhetetlen szöveg elindul Amos programunk felé.

Következő példánkban két program adatcseréjében fog közreműködni az AREXX. Az Amos program marad a fenti, AREXX programnak írjuk meg a következőt, majd indítsuk el.

```
prog1 ="AMOS"
prog2 ="TURBOTEXT0"

options results

do forever
        address (prog1)
        getcomm
        address (prog2)
        result
end
```

A prog1, ill. prog2 változó tartalmazza a két egyszerre működő program AREXX portjának neveit. Az első, esetünkben az AMOS lesz a küldő. Az AREXX program getcomm üzenetet küld az Amos programnak, választ is várva. Amosba átváltva már láthatjuk a vett üzenetet és a választ váró inputot. A Turbotext helyett használhatunk más programot is, melynek ismerjük AREXX port nevét és azokat az üzeneteket, melyeket ismer. A példa kedvéért nézzük most tovább a Turbotext-et. Küldjünk el néhányat a következő egyszerű üzenetekből:
moveup
movedown
moveleft
window2front
open

A válaszok visszaküldése után az AREXX program elküldi azokat a másik program részére, vagy maga végrehajtja, ha neki szól. Ezzel eljátszogatva megérezhetjük a dolog ízét és máris jobbnál jobb ötletek tolulnak agyunkba.

Programokat vezérelgetni igazából egyszerűbb AREXX-ből megtenni, mint azon keresztül A-mosból. Viszont írhatunk saját Arexx porttal rendelkező Amos programot, amit kívülről vezérelve olyan dolgokra is használhatják, melyre a szerző nem is gondolt. Vagy felhasználhatunk programunkhoz egy másikat, elvégeztetve vele a piszkos munkákat stb.

Közeleg az oldal vége, így már csak levélírásra buzdító szavaink maradtak. Várjuk a kéréseket, kérdéseket, melyeken a jövőben akár a lemezmellékleten is tudunk segíteni.

Lázi & Angler

aprόHIRDETÉS

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/765

IMAGINE KÖNYV MAGYARUL!

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, meg szeretnének ismerkedni a programmal. A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet – részben színes oldalakon – megrendelhető a Kiadónál.
A könyv fogyasztói ára: 768,- Ft

Kapható még:
Amiga felhasználók kézikönyve
Ára: 392 Ft

Érdeklődni lehet:
Arany Sándor
Tiszaföldvár Öszölő, Fő u. 64.
Tel.: (06-56)-450-191/307 mell.

AMIGA 1200 gépet vennék. Max. ár 44000Ft.
Tel.: (66) 361-795.

1db. 1 éves AMIGA 1200-as + 2db. joy + 50db. lemez 48000Ft.-ért, 1084S monitor + szűrő 23000Ft.-ért eladó.
Tolnai Attila
2600 Vác, Tölgyfa u. 101/1
Tel.: 06-27 317-431.

AMIGA 1200 gépet vennék. Max ár 44000Ft.
Kocsis Attila
5700 Gyula, Csokonai u. 3.

ParNet, illetve AT-buszos (2.5->3.5) winchester kábel olcsón eladó! Valamint A500-hoz HD kontroller eladó.
Vámos László
Tel.: 184-9743.

386DX-40MHz + 270MB HDD + 4MB RAM + 512Kb VGA + 14" SVGA LR COLOR M. + 1.44 FDD + SB 2.0 hangkártya + SBS 38 aktív hangfalak + 20 db. lemez + egér + egérpad. Ár: 130000Ft.
Szabó Barnabás.
Tel.: 22/319-474

Eladó egy AMIGA 1200-as + 250MB HD + 150 lemez + 2 joystick + PHILIPS CM-8833/2 stereo színes monitor + ParNet kábel. Irányár: 75000Ft
Kádár Zoltán
1113 Budapest, Bartók B. u. 92-94, A lp., V/38.

CD32 programok óriási kedvezményekkel eladók: Myth, Fire Force, Project X, F17 Challenge, Wing Commander, Impossible Mission, Labirynth of Time, Heimdall II, Chaos Engine, Cannon Fodder, Microcosm, Pinball Fantasies. Csere: Banshee, Tower Assault érdekelne! Írjatok!
Linke Rudolf
1165 Budapest, Koronafürt u. 48/I.

A600 (1MB, V1.3-V2.05) + tartozékok, 500db. lemez programokkal (esetleg programcsere) eladó. Valamint keresek magyar szöveges kalandjátékot Amigára. Érdeklődni levélben:
Gazda Zoltán
7400 Kaposvár, Kunffy u. 27.

AMIGA CD32 + 6 CD + joy (36e) + monitor (22e) eladó. Együtt 55ezer pengő.
ifj. Németh László
Tel.: (06-59) 311-801, 19 óra után.

Keresek: A1200, winchester, A500 gép.
Csernáth Zoltán
Tel.: 256-17-40.
Tudsz PC monitorkártyát szerezni? Ha igen, azonnal írj!
Sürgős - olcsóbb előnyben!
Micsutka Róbert
6430 Bácsalmás, Rákóczi 53.

Amigához video backup hardware&software megrendelhető!
Ugyanitt programhegyek!
Fekete Gábor
4700 Mátészalka, Fellegvár köz 13.
Tel.: (06-44) 313-663.

AMIGA 1200-as számítógép eladó.
Tel.: (66) 361-012.

Eladó egy szuper állapotban lévő, 10 hónapos Amiga 600-as 60 MB 2.5" winchesterrel és 2 MB CHIP RAM-mal renkívül előnyös áron.
Érdeklődni a (35) 314-509-es telefonszámon este 19 óra után
ifj. Koklucz Tibor
Balassagyarmat, Szabó Püspök u 33/1
NE SZALASZD EL!

Budatétényi Amiga Klub

Minden szombaton 9:30-tól 15:00-ig.

Budatétényi Művelődési Központ, Budapest XXII., Nagytétényi út. 35.

"Világ Amigásai Egyesüljetek!"

Inf.: Ilyés Ernő • Tel.: 226-97-63

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

A GURU Lapkiadó
céges és magán
terjesztőket keres
vidéken!

Számítástechnikai és
egyéb üzletek
jelentkezését várjuk a
113-114-es
telefonszámon.

Kedvező terjesztési
feltételek!

SONY MUSIC JÁTÉK

GURU 95/5-6
A megfejtés: Élj a mának!

A nyertesek:

Balogh Zoltán Sátoraljaújhely
Gura Judit Szolnok
Balog Seweryn Budapest
Nagy Viktor Budapest
Halász Károly Sopron
Nagy Benedek Ózd
Jó Imre Budapest
Lúm Gábor Budapest

Gratulálunk a nyerteseknek, a
nyereményeket a Sony postán küldi el.

Igeeen!
Júliusban itt a

CD GURU 95/4

Én is szeretném megrendelni a következő módon:

☐ Befizetési csekket kérek.
☐ Utánvétellel rendelem meg.

Utánvételes megrendelés esetén a 990 Ft-os vételár mellé a postaköltséget felszámítjuk!

Utánnyomás esetén megrendelném a következő számokat utánvétellel:

☐ CD GURU 95/1-es számot kérem
☐ CD GURU 95/2-es számot kérem
☐ CD GURU 95/3-es számot kérem

Megrendelőlap

☐ GURU 1993/9-10
☐ PC GURU 93/1
☐ PC GURU 93/2
☐ PC GURU 94/1
☐ PC GURU 94/2
☐ PC GURU 94/3
☐ PC GURU 94/4
☐ PC GURU 94/5
☐ PC GURU 94/6
☐ PC GURU 94/7
☐ GURU 94/8
☐ GURU 94/11
☐ GURU 94/12

....db * 198 Ft = ... Ft

☐ GURU 1992/1
☐ GURU 1992/2
☐ GURU 1992/3
☐ GURU 1992/4
☐ GURU 1992/5
☐ GURU 1993/1
☐ GURU 1993/2

....db * 165 Ft = ... Ft

☐ GURU 1994/9-10

....db * 278 Ft = ... Ft

☐ GURU 1995/6

....db * 298 Ft = ... Ft

☐ GURU 1995/1
☐ GURU 1995/2
☐ GURU 1995/3
☐ GURU 1995/4
☐ GURU 1995/5-6
☐ PC GURU 1995/3
☐ PC GURU 1995/4
☐ PC GURU 1995/5
☐ PC GURU 1995/7

....db * 248 Ft = ... Ft

☐ GURU 1993/3
☐ GURU 1993/4
☐ GURU 1993/5
☐ GURU 1993/6
☐ GURU 1993/7
☐ GURU 1993/8
☐ GURU 1993/11
☐ GURU 1993/12
☐ GURU 1994/1
☐ GURU 1994/2
☐ GURU 1994/3
☐ GURU 1994/4
☐ GURU 1994/5
☐ GURU 1994/6
☐ GURU 1994/7
☐ Joypad 94/1
☐ Joypad 94/2
☐ Joypad 94/3
☐ Joypad 95/1

....db * 179 Ft = ... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Összesen: .... Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves CD GURU előfizetés (3500 Ft)
☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)
☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

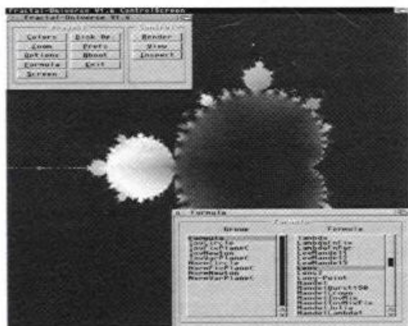
PD ZÓNA

Fractal-Universe V1.6

Egy újabb varázsló

A fraktálok világának kedvelői ismét újabb programmal bővíthetik gyűjteményüket. A Fractal Universe egy újabb fraktál képet generáló program. Az immár kötelező gyakorlatnak számító Mandel és Júlia halmazokon kívül Newton-R, interferencia, és mágneses típusok közül választhatók ki a képgenerálás alapjául szolgáló képletek. Az említett alaptípusok összesen 68 különböző képletet eredményeznek.

Újdonságnak számít a programban a beépített formula-feldolgozó, ami lehetővé teszi újabb képletek beépítését. A programmal együtt 128 formula file jár, melyekből megismerhetők a lehetőségek. Ugyancsak kiváló a beépített paletta editor is, mellyel egyszerűen készíthetők el a legváltozatosabb színátmenetek, de a programhoz is mellékel a szerző 160-at.



A program tekinthető demonak, vagy jelentős korlátozásokkal rendelkező shareware-nek (pl. save funkciók letiltása), a regisztrálási díja 20 DM. A program használatához OS2.0+ szükséges, de AGA chip set sem számít hátránynak. A program angol nyelvű, de hozzátartozó AmigaGuide formátumú dokumentáció német.

IconChief V1.0

Különböző Iconok

Ha valaki Workbench-et használ és nem találja kielégítőnek, hogy mindössze 3 default icont biztosít a rendszer arra a célra, hogy icont jelenítsen meg azon file-okhoz, melyek nem rendelkeznek saját iconnal, akkor a számára megoldást kínál az IconChief. E commodity-ként megvalósított program segítségével a file-okhoz tartalmuk alapján rendelhetők iconok. A file-típusok azonosítását a WhatIs.library felhasználásával végzi.

A program Mailware, azaz a szerző csupán egy visszajelzést szeretne kapni arról, hogy programját mennyien használják, ill. mennyire találják hasznosnak. Egyet azonban már most is elárulhatunk, mivel az összes file-ba bele kell olvasni az azonosításhoz, az ikonok kirajzolásáig hosszabb idő is eltelhet, ha sok file van az alkönyvtárban.

MagicClock V1.0

Egy fantasztikus analóg óra

Ismét egy olyan program, melyből a századik után születhet egy százegyedik is. A MagicClock azonban néhány dologban eltér az elődeitől. A leglényegesebb különbség, hogy rengeteg konfigurálási lehetőséget nyújt. E lehetőségek kiterjednek a mutatók alakjának megváltoztatására is, melyhez egy külön editor is tartozik. De lehetőség van hangokat rendelni az idő múlásához – külön hangok jelezhetik a negyed-, a fél-, és az egész órákat. Lehetőség van ébresztési időpont beállítására is, ehhez az időponthoz hangminta lejátszása is beállítható.

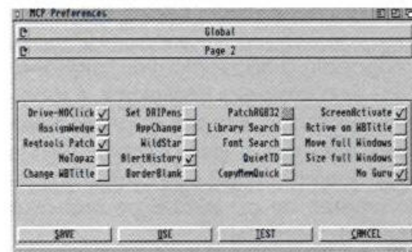
A használatához célszerű Magic WB-t használni, de nem szükséges a programhoz. A program shareware, regisztrációs díja 10 DM (vagy $10). A regisztrált változatban lehetőség van a beállítások kimentésére és visszatöltésére, míg a shareware változatban mindig újra be kell állítani.

MCP 1.05

Egy szupertudású

Már lassan szinte elképzelhetetlen hogy eltelne egy-két hónap anélkül, hogy újabb, korábban különálló programokkal megvalósított funkciókat ellátó program ne jelenne meg. A Master Control Program egy újabb a sorban, és nevéhez méltóan rengeteg beállítási lehetőséget kínál, pl. assign manager, óra a WB title sorában, packer patch (minden program képes tömörített file-ok betöltésére), 16 színű egér pointer, automatikus screen aktivizálás, no click, NoGuru, mouse blanker stb.

A megvalósítás során figyelembe vették a hatékonyság követelményét – kis méret és gyors program. Ennek megfelelően különálló Preferences editort kapott, mely mérete közel 200 kB. E más programoknál is sikerrel alkalmazott megoldással sikerült az állandóan a memóriában elhelyezkedő program rész méretét kb. 50 kB-ra csökkenteni.



A program freeware, vagy Mailware, ahogy a használóknak jobban tetszik. Ennek ellenére mindenkinek javasolt a díjtalan regisztráció, mert E-Mail-ben megkapják a legújabb verziót. A program működéséhez OS2.04+ szükséges, továbbá a 68000-es változaton kívül 68020-as változat is létezik. A Preferences program MUI-t használ, így annak használatához az is szükséges.

MultiCDPlayer 1.0

Egy audio CD player

A legtöbb CD-ROM meghajtón nincs play gomb, pedig akkor mennyire egyszerű lenne a helyzet, ha zenét szeretnénk hallgatni. Ha azonban a zene hallgatáshoz is programra van szükség, akkor egyből adódik a lehetőség, hogy olyan szolgáltatásokkal is rendelkezzen, amilyennel egy "igazi" CD lejátszó nem. Ilyen szolgáltatás, hogy a lemezek egyedi azonosító száma alapján lehetőség legyen szöveges, a számok címeit tartalmazó katalógusok és a fizikai lemezek automatikus összerendelésére. Egyetlen szépséghibája a dolognak, hogy első alkalommal be kell gépelni a számok címeit, mivel azt a CD lemez nem tartalmazza.

A program Public Domain, a teljes (C nyelvű) forráskódjával együtt kerül terjesztésre. A programnak angol és német változata is van, melyek képesek együtt működni az atapi.device-szal is, nemcsak a "valódi" SCSI CD-ROM meghajtókkal.

(JOCO)

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Itt az első igazi AMIGA-s programozástechnika, sajnos egyelőre forráskódok nélkül.

Idáig úgy írtam a programozástechnikát, hogy nem tudtam, hogy az olvasók milyen programokat akarnak ez alapján írni. Játékot, kisebb segédprogramot vagy egy nagyobb, komolyabb felhasználói programot. Most már ezt nagyjából tudom, ugyanis AMIGA-t kevesen vesznek azért, hogy 40 lemezes szövegszerkesztőt írjanak (úgysem sokan vennék meg). Segédprogramokból meg AMIGA-n több is van mint amennyire szükség van, tehát marad a játék.

Ezen belül viszont három kategóriához van szükség általános segítségre, mégpedig a hagyományos kaland, az RPG és a stratégiai játékokhoz. A többihez általában inkább olyan kódolási trükkökre mint a demoíráshoz. (Persze egy Doomhoz is kell egy csomó hasonló ismeret, de azt inkább ne próbáljuk meg elemezgetni.)

Ennek a három kategóriának meg van az a hátránya, hogy eléggé sok lemezt, vagy winchesterterületet igényel. Ugyebár senki sem szeret percenként lemezt cserélgetni, viszont az átlag AMIGÁban nincs félgigás hard disk. Itt egy kicsit álljunk is meg. Nem lehet ugyanazt kevesebb lemezre lerakni? Nem lehet úgy megírni a programot, hogy ritkábban cseréljünk lemezt? Egyáltalán, hogyan érdemes a lemezegységet kezelni?

Persze mindent le lehet rakni kevesebb lemezre, hiszen már tudunk tömöríteni, és nem feltétlenül file-ba kell kitömöríteni, hanem lehet a memóriába is. De azt hiszem ezzel nem sok mindent oldottunk meg, ugyanis így elég lassú lesz a program. Valamint ha pár byte-ot akarunk kiszedni egy tömörített file-ból, akkor is az egészet kell kitömörítenünk, ha az eddig leírt algoritmusokat alkalmazzuk. De akkor mi a megoldás?

Először is tudnunk kell a lemezkezelés két különböző módját. Itt sajnos meg kell jegyeznem, hogy léteznek olyan gépek ahol csak az első módszer engedélyezett, de szerencsére az AMIGA nem ilyen. Kezdjük a hagyományos módszerrel, az operációs rendszer filekezelését használó háttértároló kezeléssel. Ez nekünk nagyon jó, mert készen van és a legtöbb programozási nyelv is közvetlenül támogatja, csak van egy kis baj vele. Mégpedig az, hogy a lemez egy jelentős részét az Operációs Rendszer lefoglalja különböző célokra. Ha ezt nem akarjuk, akkor kénytelenek vagyunk úgynevezett sávtöltős programot írni. Igen itt a direkt lemezkezelés AMIGÁ-n ismert elnevezését használtam. Sajnos itt a pontos megoldás nehezen férne el, és nagyon gépfüggő, tehát nem fog szerepelni, de egy-két fontos adat azért elfér a különböző lemezformátumokról. Mivel az AMIGA képes a PC-s lemezformátumok fogadására is, ezért ezekről is lesz itt egy-két szó. Nézzük meg az oldal alján elhelyezkedő táblázatot.

lemeztípus	oldalak száma	sávok száma	szektorok száma	kapacitás	szabványos?
PC 5,25DD	1	40	8	160 kbyte	igen
PC 5,25DD	1	40	9	180 kbyte	igen
PC 5,25DD	2	40	8	320 kbyte	igen
PC 5,25DD	2	40	9	360 kbyte	igen
PC 5,25DD	2	42	10	420 kbyte	nem
PC 3,5DD	2	80	9	720 kbyte	igen
PC 5,25DD	2	80	9	720 kbyte	nem
PC 5,25DD	2	80	10	800 kbyte	nem
PC 3,5DD	2	82	10	820 kbyte	nem
PC 5,25DD	2	82	10	820 kbyte	nem
AMIGA DD	2	80	11	880 kbyte	Igen, AMIGA
.					
. {1024 Byte-os szektorméretet használó és egyéb különleges DD-s formátumok}					
.					
PC 5,25HD	2	80	15	1200 kbyte	Igen
PC 3,5HD	2	80	18	1440 kbyte	Igen
.					
. {Nem Szabványos HD-s formátumok, AMIGA HD}					
PC 3,5ED	2	80	36	2880 kbyte	Igen
.					
. {Egyéb ED-s formátumok}					
.					

Igen, a nekünk fontos szabványos AMIGÁ-s formátum első ránézésre a lehető legjobb formátumok egyike, de a sávok számán lehet még egy picit javítani, bár ez már bonyolult trükköket igényel és a biztonságosan kezelhető 83 sáv is csak 3,75 %-os kapacitásnövekedést jelent. Tehát 80 lemezre ráteheteszt 83 lemeznyi anyagot. Hát ez még messze nem éri meg a pluszmunkát. Ok.

A rendszerterületek lespórolása még további helyet szabadít fel. De ez önmagában még nem elég. Először is azokat a részeket amiket a program gyakrabban használ azokat rakjuk egy helyre, és azokat ne töltsük be minden résznél, hanem azok maradjanak a memóriában. (Sok program egyes pályái külön-külön programként vannak megírva és mindegyikben ott van ugyanaz a MOD lejátszó. Ha a MOD lejátszó csak egy helyen van meg, de úgy, hogy mindegyik részprogram használni tudja, akkor egy kicsit kevesebb helyet fog elfoglalni. A loader pedig majd összetölti a részeket. És ha már Loadert kell írni, akkor az miért ne legyen úgy megírva, hogy sávtöltős legyen.

Természetesen felmerül a kérdés, hogy mi van amikor ezt a programot fel akarja valaki rakni hard diskre. Először is egy kis probléma adódik, másodszor pedig eszünkbe jut, hogy fel kéne arra készíteni a programot, hogy ilyen fog történni. Erre jó megoldás ha a lemezek helyett képes úgynevezett disk image file-okat is használni. Jó, ha a direkt lemezkezelés egy külön rutinnal van megírva, ami kicserélhető egy ilyen Image File kezelő rutinra, és adunk a programhoz egy olyan apró segédprogramot ami betölti az IMAGE file-t, pont úgy mint Resetkor az AMIGA a lemezt. Az Image file-okat szintén egy program készítheti el. Ha a program tudja azt is, hogy ő lemezről vagy hard diskről fut akkor meg lehet csinálni úgy is, hogy hard diskről futva egy-két plusz dolgot is képes legyen betölteni, ami lemezen sok lemezcserét igényelne. Persze ezt meg lehet úgy is csinálni, hogy a program egy kis táblázatot használ, hogy egyes esetekben milyen részeit töltse be. Nézzünk erre egy jó példát:

A megnyeréskor használandó részek listája:

	programrutin	adat (zene, kép)	lemez (a program többi része 3 lemez)
lemezről	Scroll ModPlay	EndGame.Text EndGame.Mod	1,4 (a Scrollt máshol is használjuk) 1,4
minimal Install	Scroll PictureView ModPlay	EndGame.Text EndGame.Pic EndGame.Mod	1,4 1,5 1,4
standard Install	AnimView ModPlay	EndGame.Anim EndGame.Mod	5,5-9 1,4
DeLuxe Install	AnimView SpeachPlay ModPlay	EndGame.Anim Speach.Dat, EndGame.Text EndGame.Mod	5,5-9 10,10-11,4 1,4
full Install	AnimView SoundPlay	EndGameFull.Anim EndGame.Sound	5,15-24 12,12-15

Ugyebár így a megnyerés nézegetése közben nem kell lemezt cserélgetni, nem is feltétlenül foglal el a program sok hard disk helyet, de aki valami Wing Commander III-szerűre vágyik az kérheti azt is, és akkor nem kell felraknia azokat a részeket amiket nem fog használni. (Nem úgy mint egy-két PC-s program esetében.) OK. Erre joggal mondod azt, hogy 2× akkora lett a program, de sokkal jobb így. Itt egyébként a Scroll, a ModPlay és a PictureView rutinok a program teljes futása alatt a memóriában vannak. Hasonlóképpen a memóriában tartjuk a MOD fileok hangszereit, ugyanis a legtöbb esetben ezek jó része állandó. (Ami nem, azt persze külön érdemes betölteni.) Ez azért is fontos dolog, mert ma már lehet találkozni 900 kbyte körüli Modfileokkal is, és ha két ilyet használunk és ezek fele megegyezik, akkor a megegyező részt már érdemes csak egyszer letárolni. Ha valaki furcsának találja a 900 kbyte-os MOD file-t akkor annak elárulom, hogy a 957334 byte hosszúságú DOPE.MOD file győzött meg engem is az ilyenek létezéséről. (Szörnyű, de egy-két MOD-player azt állítja róla, hogy 28 csatornás. Nem tudom, hogy ki és, hogyan állitotta elő, de nekem eddig csak a PC-s Inertia Player játszotta le.) OK.

Tehát egyszerűen el kell dönteni, hogy mit fogunk a memóriában tartani, és azt előre töltsük be. Lehetőleg az 1. lemezre rakjunk minden ilyen részt. Az Intro vagy az 1. vagy a 2. lemezre kerüljön... és így tovább. A program jó ha tudja használni a gépen lévő 2. lemezegységet is. Ezt kétféleképpen lehet használni, az egyik az, hogy úgy használjuk őket mintha egy dupla kapacitású lemezt használnánk. Ez ugyebár a felére redukálja a lemezcserék számát. Ez a megoldás értelemszerűen a program lemezről való futtatásánál célszerű, de ott is csak akkor, ha az adatokat nem szekvenciálisan olvassuk be, mint mondjuk egy animációt. Ott ugyanis egy másik módszer a kedvezőbb. Ez pedig úgy néz ki, hogy amíg az egyik lemezegységről olvasunk, addig a felhasználó kicserélheti a másik lemezegységben a lemezt. Ugyebár így az installálás, vagy az animáció folyamatosan mehet, anélkül, hogy a lemezcseréknél megállna.

Ha viszont komolyabb és drágább programot írunk, amihez egy kb. 2500 Ft-os kiegészítő hardware egységet is el tudunk adni, akkor érdemes a programmal együtt adnunk egy kis különleges egységet, ami a lemezeket automatikusan cseréli. Ez ugyebár első látásra furcsán néz ki, de egy elektronikával foglalkozó lap leírt egy olyan szerkezetet, amivel különböző motorokat vezérelhet pontosan a számítógép. Ott PC-ről volt szó, de egy komolyabb szakember 2 nap alatt meg tudja csinálni az AMIGÁ-s változatot, ami mondjuk a párhuzamos portra csatlakozik. A motorok pedig mint egy kis robot kicserélik a lemezeket. Ehhez 4 motor mindenképpen elég is lesz. Persze ebből minránk az tartozik, hogy ezt a programunk hogyan is tudja hasznosítani. Hát úgy, hogy a felhasználó helyett inkább ezt a helyes kis dobozkát ugráltatja, hogy cseréljen lemezt. Így már könnyen lehet olyan programokat írni AMIGÁ-ra amit eddig a sok lemezcserélgetés miatt nem volt értelme megírni. Persze elérési időben ez egy kicsit lassú, de jól programozva úgy tekinthetünk rá mint egyetlen jó nagy kapacitású lemezre. Az adatok optimális elhelyezésével elviselhető lesz a dolog. Egy 32 lemezes egység például 28 megás adathordozót jelent. És benne a 32 lemez cserélhető. Elvben meg lehet írni erre az egységre egy olyan programot is, ami a 32 lemezt más programok számára 1-nek mutatja. Kicsit elmentünk Hardware irányba, de ezzel elég jól megoldottuk a hard disk nélküli Amigák problémáját. *(És nem csak Amigán probléma a túl sok lemezcsere és az ezzel járó problémák, hanem például néhány PC-n is. Egy 'szaklap' 2 órán át cserélgette a Windows '95 12 darab install lemezét. Szép munka volt végigülni... És ugye ott volt a hard disk, csak éppen az Installáció volt lassú.)* Na ezzel a három lemezcseréből adódó problémákat enyhítő megoldást át is néztük. Egy apró megjegyzés, a Wing Commander III-at nem feltétlenül kellene leutánozni, vagy ha olyan programot akartok csinálni, akkor célszerű a dobozba belerakni egy olyan egységet, amin keresztül a számítógép vezérelhet egy videót, és átválthat annak a képére a sajátja helyett, és adni hozzá egy megfelelő videokazettát. Az ötlet egyébként egy ruszki készülék alapján jutott eszembe, ami archiválásra használja a videot. Jó, két-három óra az installálás, de utána a program valóban Real Time animációt adhat le. És azt a 4-5 animációs változatot ami miatt interaktívnak keresztelték el ezt a vackot, meg lehet találni a video keresőfunkciójával, csak azt kell egyszer kimérni, hogy milyen gyorsan tekeri a szalagot. (Ez egyértelműen a Wing Commander III elleni felszólalásnak látszik, de az a program tényleg szar. Én be nem tenném a gépembe.)

Következő számban valamivel hasznosabb infokat igyekszem közzé tenni, bár még az is a nyáron készül, amikor az ember bizony nehezen veszi rá magát, hogy értelmes cikket írjon.

Varju Gergely

Kedvezményes akció!!!

Két csoportra bontottuk az 1994-es kedvezményes újságokat, hogy könnyebb legyen a vásárlás.

GURU 1994/1-től 1994/7-ig (7 szám) 1253 Ft helyett 950 Ft

GURU 1994/8-tól 1994/12-ig (4 szám) 852 Ft helyett 600 Ft

Extra kedvezmény, amíg a készlet tart:

GURU 1992/1-től 1992/5-ig (5 szám) 825 Ft helyett 400 Ft

GURU 1993/1-től 1993/12-ig (11 szám) 1960 Ft helyett 900 Ft

A PC GURU iránt érdeklődőknek felhívjuk a figyelmét a PC GURU kedvezményre is:

PC GURU 1993/1-től 1993/2-ig (2 szám) 396 Ft helyett 200 Ft

PC GURU 1994/1-től 1994/7-ig (7 szám) 1386 Ft helyett 1000 Ft

A megrendeléseket várjuk a GURU címére:
GURU Budapest, 1399 Pf. 701/765

A VILÁG LEGNÉPSZERŰBB HANGSZEREI:

GM/GS

HANGMODULOK

ANNAK AKI KOMOLYAN VESZI A ZENÉT

SC-88



SC-55 MK II



SC-7

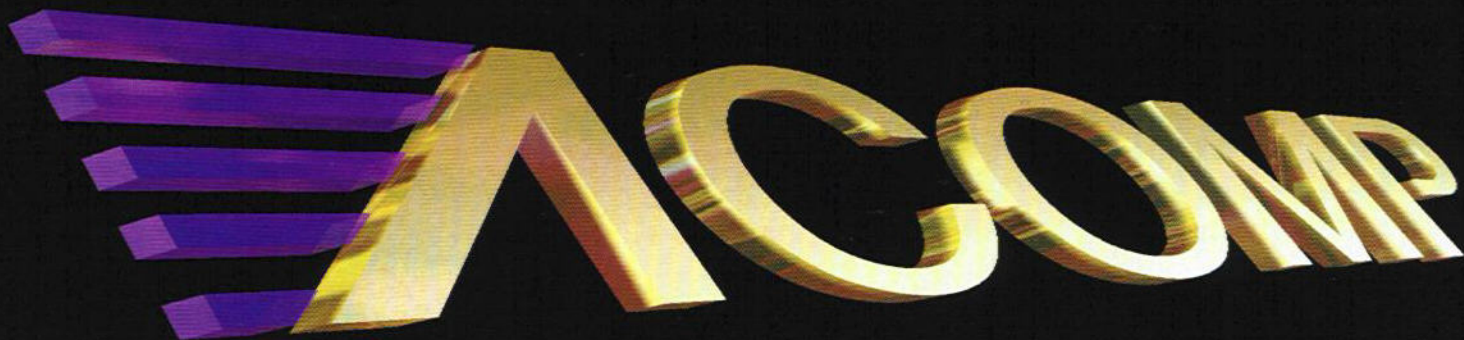


SC-55 MK II	SC-88	SC-7
354 GS-hangszín	654 hangszín/TV-minőség	128 GM-hangszín
9 dobkészlet-1 SFX készlet	22 dobkészlet-2 SFX készlet	6 dobkészlet
28 hang polifón	64 hang polifón	beépített effektek
PC/MAC csatlakozási lehetőség	32 part multitimbrális	PC/MAC csatlakozási lehetőség
2 MIDI bemenet	2 MIDI bemenet	(RS-422/RS-232-C1-C2)
sztereó bemenet	beépített effektek és EQ	2 sztereó bemenet
	PC/MAC csatlakozási lehetőség	MIDI- csatlakozás

Roland



MIDI-MUSIC ROLAND MÁRKABOLT
BUDAPEST 1077 WESSELÉNYI U. 57
TELEFON: 341-4735 FAX: 268-0079



Alaplapok:

	386SX-40MHz	7.192
	386DX-40MHz 128Kb cache (CHIP,AMI)	11.520
	486SLC-40MHz	8.480
	486DX-XMHz Virtua cache, 3Vesa, 5ISA, UMC, AMI	10.400
*	486DX-XMHz Virtua cache, 2Vesa 4PCI, 4ISA, UMC, AMI	11.992
	486DX-X MHz 128Kb cache, 3Vesa, 7ISA, 4*72pin RAM, Expert chipset, Award bios, 3-5V	9.992
	486DX-X MHz 256Kb cache, 2Vesa, 7ISA, 4*72pin RAM, VIA Pluto chipset, Award bios enhanced, 3-5V	12.400
*	486DX-X MHz 256Kb cache, 3PCI, 4ISA, 4*72pin RAM, SIS chipset, Award bios enhanced, 3-5V, IDE	13.600
	486DX-X MHz 128Kb cache, 4PCI, 4ISA, 4*72pin RAM, VIA Pluto chipset, Award bios enhanced, 3-5V,IDE	16.800
	586 75-100MHz 256Kb cache, 4PCI, 4ISA, SIS	21.600
	586 75-120MHz 256Kb cache, 3PCI, 4ISA, SIS, IDE+	25.600
	586 75-100MHz 256Kb cache, 3PCI, 5ISA, Intel, Flash BIOS, IDE+	35.360
	586 75-100MHz, 3PCI, 4ISA, Intel, Flash BIOS, IDE+, 8Mb RAM	65.280

I/O kártyák, Ethernet kártyák:

	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer vezérlö				1.400
	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlö Vesa Local Bus				2.280
	E IDE+ HDD/FDD 2S1P vezérlö Vesa Local Bus				3.600
	IDE vezérlö PCI Bus				2.640
	Panasonic-SB CD-ROM vezérlö kártya				1.400
*	Adaptec AHA 1542CF SCSI vezérlö Kit, ISA				37.992
	Adaptec AHA 2825 SCSI, E IDE vezérlö, VLB				23.840
	Adaptec AHA 2842A SCSI vezérlö Kit, VLB				39.192
	Adaptec AHA 2940 SCSI vezérlö Kit, PCI				42.400
	Ethernet 16bit hálozati kártya (Novell Tested)				3.992
	Tipus	Ram/Rax	BUS	T.C.	
	Realtek	256 / 512	ISA	-	3.200
	Trident 9000C / I	0 / 512	ISA	-	2.240
	Trident 9000C / I	512 / 512	ISA	-	4.240
	Trident 8900D	0 / 1	ISA	-	2.992
	Trident 9440	1 / 2	VESA	+	9.992
	Cirrus 5429	1 / 2	VESA	+	10.392
	Spea Vega Pro	1 / 2	VESA	+	11.520
	S3 805	1 / 2	VESA	+	11.992
	ET4000W32P	1 / 2	VESA	+	12.800
	Hercules Dynamite	1 / 2	VESA	+	27.840
	SIS	1 / 2	PCI	+	10.992
	ARK Cardex	1 / 2	PCI	+	11.600
	ARK Cardex	2 / 2	PCI	+	17.600
	Spea Vega Pro	1 / 1	PCI	+	13.992
	Diamond Stealth 32	1 / 2	PCI	+	13.200
	Diamond Stealth 64	1 / 2	PCI	+	18.800
	ATI Winboost M64	1 / 2	PCI	+	13.992
	ATI Xpression M64	2 / 2	PCI	+	23.600

Hangkártyák, Fax / modemek:

	Right-100 aktiv hangszoró (1 pár, beépitett tápegység)	2.992
	Plug In-80 aktiv hangszoró (1 pár, beépitett tápegység)	6.992
	Sound Blaster 16 (16bit, stereo) OEM	10.800
	Sound Blaster 16 Multi CD ASP (16bit, stereo) OEM	15.600
	Sound Blaster 2.0 (8bit, mono)	5.992
	Sound Blaster 16 Value (16bit, stereo)	14.880
	Sound Blaster 16PRO (16bit, stereo)	19.992
*	Sound Blaster 16MCD CSP (16bit, stereo)	23.992
	Sound Blaster 16PRO CSP (16bit, stereo)	24.800
	Sound Blaster 32AVE (16bit, Wave, General MIDI)	28.560
	Sound Blaster 32AVE (16bit, ASP,Wave, General MIDI)	40.400
A	WD Paradise Expert 16DSP (Multi CD, 16 bit, stereo)	8.992
	WD Paradise Prof 16DSP (Multi CD, Wavetable, GM)	15.992
	GRAVIS ULTRA SOUND (256Kb RAM)	14.992
*	GRAVIS ULTRA SOUND (512Kb RAM) OEM	14.992
	GRAVIS ULTRA SOUND MAX (512Kb RAM)	24.992
	GRAVIS ULTRA SOUND ACE	15.840
	Active 14400bps belsö FAX/MODEM, software, elölap	15.192
	ProLink 14400bps külsö FAX/MODEM + software	23.992

Memória elemek:

	128Kb DRAM	688
	512Kb DRAM	3.992
*	256Kb SIMM 70ns	1.600
	1Mb SIMM 70ns	4.040
	4Mb SIMM 70ns	13.680
	4Mb SIMM 70ns 36bit	15.840
	8Mb SIMM 70ns 36bit	32.400
	16Mb SIMM 70ns 36bit	54.800
M	32Mb SIMM 70ns 36bit	103.200

Házak:

	Babyház + táp	4.560
	Miditorony + táp	5.360
	Nagytorony + táp	10.392

Processzorok:

	486DX2-66MHz IBM	9.920
A	486DX2-80MHz Cyrix	12.400
*	486DX2-66MHz Intel	14.240
	486DX2-80MHz AMD	13.400
	486DX4-100MHz AMD	15.800
	486DX4-100MHz Intel	23.992
	Pentium 75MHz	29.992
	Pentium 90MHz	47.360
M	Pentium 100MHz	62.560
M	Pentium 120MHz	109.992
M	Pentium 133MHz	142.000
	486 cooler	680
	486 Turbo cooler	800
	586 cooler + ventillátor	1.600
	X87-40MHz coproci.	2.400

APC szünetmentes tápok:

		Back	Back Pro
	250VA	18.800	16.992
*	400VA	28.000	34.240
	600VA	32.992	47.920
M	900VA	64.800	79.360
M	1250VA	84.000	102.400

SONY CD-ROM ÍRÓ KIT

2X sebességű, külső, caddys rendszerű, Adaptec AHA1542 vezérlővel, software-rel:

316.000Ft

AKCIÓ!

APC BACK PRO 280VA szünetmentes tápegység

316.000Ft

Több mint 50 CD³² program, több mint 70 SEGA MEGADRIVE és SEGA GAME GEAR program

Winchesterek:

AT-BUS			SCSI		
	420Mb Conner	16.992		540Mb Quantum	23.920
	520Mb Quantum	19.992	M	730Mb Quantum	31.992
	850Mb Conner	24.992	M	1000Mb Quantum	47.920
	1000Mb Quant.	39.992	M	2000Mb Quantum	135.920
	1200Mb WD	44.992	M	4000Mb Quantum	199.000
			M	4000Mb Quantum	224.000
				HDD mobil AT	3.800
				HDD mobil SCSI	4.560
				HDD beépitö keret	200

Floppy, CD-ROM Drive-ok:

	1,2Mb FDD Panasonic	4.992
	1,44Mb FDD Sony	3.440
*	FDD keret	400
	Sound Blaster CD-ROM 2x sebességü	9.992
	Toshiba CD-ROM 4x sebességü, AT-BUS	22.400
	Pioneer CD-ROM 4x sebességü, AT-BUS	25.360
	Sony CD-ROM 4x sebességü, AT-BUS	25.992
	Sanyo CD-ROM 2x sebességü, SCSI	19.192
	Sanyo CD-ROM 4x sebességü, SCSI	28.792
M	Toshiba CD-ROM 4.4x sebességü, SCSI	45.992
M	NEC CD-ROM 6x sebességü, SCSI	67.200

Monitorok:

	14" mono VGA (800*600, LR)	10.560
	14" PGA SVGA (1024*768, 0.28)	22.992
	14" Daewoo SVGA (1024*768, 0.28, LR)	29.992
	14" Daewoo SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	31.920
	15" Daewoo SVGA (1280*1024, 0.28, LR, NI, D.)	43.992
M	17" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	91.520
M	20" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	157.600
M	21" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, Digital)	214.400
	14" monitor filter üveg	800

Billentyüzet, mouse, gamepad, scanner:

	102 gombos billentyüzet Mitsumi (Angol)	1.840
	102 gombos billentyüzet Kanrich (Hun.)	1.992
	Microsoft Natural Keyboard	11.992
	Microsoft OEM mouse	3.192
	MS 400 mouse + mini pad + software	992
	MS 700 mouse + mini pad + software	1.560
	Mitsumi mouse	992
	Logitech Mouse Man Lefty (balkezes)	6.992
	Logitech Mouse Man Large	6.880
	Logitech Chroma	5.200
	Gravis gamepad	3.280
	Trust mono kézi scanner 256 szürke	7.200
	Trust color kézi scanner 16.8M szin	19.200

Panasonic nyomtatók:

	KXP-1150 9 tüs, A4	21.992
M	KXP-1695 9 tüs, A3	55.840
M	KXP-3626 24 tüs, A3	76.720
*	KXP-2130 24 tüs, A4, szines opció	28.880
	Lapadagoló keskeny kocsis tip.	8.640
M	Lapadagoló széles kocsis tip.	24.400
	Festékszalag 9 tüs tipushoz	1000
	Festékszalag 24tüs tipushoz	1.080

Hewlett Packard termékek:

	DeskJet 540 (A4 fekete, szines opcios, 512Kb)	48.792
M	DeskJet 660C (A4 szines, 512Kb)	83.200
	LaserJet 4L (300dpi, 1Mb RAM, RET/MET)	76.000
M	LaserJet 5P (600dpi, 2Mb RAM, RET/MET)	148.400
M	LaserJet 5MP (600dpi, PS, 3Mb RAM,RET/MET)	182.400
M	LaserJet 4 Plus (600dpi, 2Mb RAM, RET/MET)	248.000
M	Color LaserJet (300dpi, color)	call
M	ScanJet IIP (300dpi, 256 szürke)	79.992
M	ScanJet 3P (300dpi, 256 szürke)	86.400
M	ScanJet 3C (400dpi, color)	169.600
	DAT 8GB belsö, SCSI	132.000
	DAT kazetta (DDS, 90m)	1.760
	DeskJet patron dupla	3.992
	DeskJetpatron szines	4.600
M	LaserJet 4L-4ML toner	9.440

Irható CD-ROM lemezek (74 perces):

	Verbatim (Multi speed, 4x)	1.200
	Kodak (Infoguard)	1.400

Babyház, 1.44Mb FDD, IDE+	14" mono VGA + 256Kb			14" SVGA color + 512Kb VGA			
2S1P1G, 101 gombos bill.	270Mb	420Mb	520Mb	270Mb	420Mb	520Mb	850Mb
A386SX-40MHz, 2Mb RAM	57.572	57.492	60.284	70.944	70.864	73.656	81.656
T486SLC-40MHz, 2Mb RAM	58.860	58.780	61.572	72.232	72.152	74.944	82.944
CI486DX2-66MHz, 4Mb RAM	78.372	78.292	81.084	91.744	91.664	94.456	102.456
C486DX2-80MHz, 4Mb RAM	80.852	80.772	83.564	94.224	94.144	96.936	104.936
A486DX4-100MHz, 4Mb RAM	84.124	84.044	86.836	97.496	97.416	100.208	108.208
Pentium 75MHz, 8Mb RAM	128.572	128.492	131.284	141.944	141.864	144.656	152.656
Pentium 100MHz, 8Mb RAM	158.140	158.060	160.852	171.512	171.432	174.224	182.224



1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790
1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500
Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 9:00-17:00 – ebédidő: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00
Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

MINDÖRÖKKÉ BATMAN



1939-ben jelent meg az a könyv, mely megteremtette a XX. század egyik mitológiai alakját, a Batmant. Könyvek, képregények és filmek dolgozták fel újra és újra Bob Kane alaptörténetét. Többek között Tim Burton is elkövetett már két ilyen alkotást 1989-ben és 1992-ben. A két sikeres movie nem maradhatott folytatás nélkül, így augusztus 31-től a mozikban a harmadik rész; Batman Forever! Igaz, ez alkalommal Burton "csak" producer, a rendező Joel Schumacher, aki csupán a szereplők kiválasztásával hónapokat töltött el. Meg is látszik a gárdán; Val Kilmer, Tommy Lee Jones, Jim Carrey, Nicole Kidman, Chris O´Donell, Michael Gough és Pat Hingle játsszák a főbb szerepeket. A történet talán nem is olyan észvesztően fontos, a lényeg, hogy a gonoszok ismét Batman életére törnek, sőt! A "rossz oldalon" új figurák tűnnek fel Kétarc és Rébusz alakjában, s Batman is segítőtársra akad Robin személyében... Az alkotók ígérete így szól: "A Mindörökké Batman-ben nincs szinte egyetlen kocka sem, amely realisztikus vagy naturalisztikus lenne." Hogy milyen a film? Nézd meg!





ATOMCSAPAT

Azt hiszem a Power Randers sorozat hazánkban sem ismeretlen, minden esetre az amerikai televízió nézők jól ismerik. A modern tündérmese hősei az Atomcsapat tagjai, akik képesek szembeszállni a Földünket fenyegető veszéllyel, melynek élén maga Randag Ooze áll. A harcosoknak életük legfontosabb csatáját kell megvívniuk a kocsonyaszörny ellen... Az egyik legnagyobb újdonság, hogy a sorozatban sosem látható Zordok most megjelennek a vásznon, természetesen az Atomcsapat oldalán. Az, hogy ezek a jelenetek mennyire feladták a labdát a látványtervezőknek, már egy külön téma. Egy a lényeg; sok kaland, izgalom, humor és valóságos látvány-arzenál vár mindenkit augusztus közepétől a mozikban!



ALUDJ CSAK, ÉN ÁLMODOM

Lucy élete teljesnek látszik, van lakása, házi állata, jó állása és barátai, de valahogy mégis magányos. Egy napon azonban beleszeret egy ismeretlen férfibe, akit a sors különös fintoraként ő menthet ki a halál karmaiból. A kómába esett idegen családja Peter mennyasszonyának hiszi Lucyt, aki hamarosan egy családi karácsony közepében találja magát. A pergő események során egyre csökken a lány vonzódása Peter iránt, de annál inkább növekszik viszont a férfi bátyja, Jack felé... Ezzel a történettel már el is készült a romantikus vígjáték alapszituációja. A főbb szerepeket Sandra Bullock, Bill Pullman, Peter Gallagher, Peter Boyle, Glynis Johns és Jack Warden játssza.

Az alkotók elmondása szerint a forgatáson mindenki remekül szórakozott. Reméljük a nézők is legalább ilyen jól érzik majd magukat a film megnézése közben!

CSIPKERÓZSIKA

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy távoli birodalomban egy király és egy királynő. Gyönyörű kislányuk megszületése igazi ünnepi esemény az egész ország életében. Az örömteli pillanatokban azonban egy sértődött tündér jóslata végzetes átkot sugall; a kislány 16. születésnapján megszúrja az ujját egy orsóval, és örök álomra szenderül...

Ajánlataink végére Charles Perrault XVII. században megírt tündérmeséje maradt Walt Disney módra. Igaz ez a rajzfilm igazán nem nevezhető újnak, hiszen a Csipkerózsika az ötvenes években készült el, több mint hatéves munka után. A rajzfilm hangsúlyosan magán viseli Eyvind Earle munkájának stílusjegyeit, aki napjaikban Amerika egyik leghíresebb művésze. Az elkészült Csipkerózsika volt az első animációs film, amit 70 mm-es filmre vettek fel! Az igényes alkotás egyaránt szórakoztató kicsiknek és nagyoknak, igazi családi mozi.







Power Rangers kérdések

1 Milyen színű harcos Adom?

2 Hogy hívják azt a gyönyörű lányt, aki megtanítja a csapatot a Nindzsák tudományára?

3 Milyen törzs tagjai a madárharcosok?

A helyes válaszokat 1995 szeptember 10-ig várjuk a szerkesztőség címére. A megfejtők között 10 Power Rangers ajándéktárgyat sorsol ki az Intercom.

Atari Oldalak

Bevezető

Jó NAPOT kívánunk!

Ilyen szép időben, mikor kék a zöld és ég a fű, s mindenkire rázúdult a szokásos évi szabadságíí, mivel is tölthetnék el az atarisok szabadidejük legnagyobb részét, minthogy a gyönyörű nyári ST-ken játszanak a Falconnal, stb. stb. és közben persze nem elfeledkezni a GURU megszépült Atari Oldalairól sem! Napszúrás helyett lapszúrást!!!

Hű skacok, képzeljétek mit láttam! Lapzárta előtt megérkezett az EKO System nevezetű csoda demoja, melyet volt szerencséje kicsiny stábunknak végigdöbbennie. Az hagyján, hogy legalább négy light-sourced objektummal Z bufferezgetik (gyönyörű, ahogy egymáson átzuhan egy körte, egy alma és egy valami!), de ami igazán felháborító, hogy a gyerekek legalább 640×400-as felbontáson rengeteg objektummal fillezett vektorozgatnak igen nagy sebességgel... Van persze még más is benne, de nem akarom a poént lelőni, tehát a Systemről legközelebb! Erről jut eszembe, lesz a köv. számban egy kis DSP körüli csemegézés, érdemes megnézni, hová is jutott a Falconos népség.

De félre a sok DOOMával, inkább nézzük milyen témákat pécéztünk ki magunknak e hónapban! A mostani kínálatunk is bővelkedik érdekességekben *(már itt is van a legelső, mivel én vezetem be a rovatot! – Greg)* *(...a vonalban itt van a másik játékos is! – Lord Chaos)*, például kedvenc grafikai médiánk segítségével sikerült még egy utolsó felvételt készíteni Réj Kox *(mint német brikett! – Lord Chaos)* bácsi fejéről is... A mostani összeállításban olvashattok az új Falcon klónról, a C-LAB Falcon MKII-ről, mely a zenészeket kívánja megcélozni, de ettől még igazi Falcon testvér! Eső és hó helyett szó esik második témaként ST-s demokról – egy kis tallózás Chris al(i/j)as Scintillation jóvoltából. Egy hónap múlva veletek ugyanitt! Addig is egyetek sok vizet!

Greg & Lord Chaos

Demologia ST-re

Faith
(Dune Design)

1994-ben egy idáig ismeretlen csapat előrukkolt egy egész kellemes kis al-



kotással. Érződik rajta az új idők szele, mivel file-os.

Míg betöltődik a kb. 600 kB-nyi demo, addig nézegethetjük Babar (elég franciás a neve, nem?) Phantom logóját, majd a szélesvásznú képernyőn, a famintától balra megjelenik a Dune Design felirat.

Az ez után következő Faith logó igencsak Niko-sra sikeredett (ez is szép!). Mielőtt a demo fő témájára, a 3D-re rátérnénk, megtekinthetünk egy közepes minőségű dotlandscape-et. A Make me 3D mellett szereplő maci azért felejthető!

Újabb képváltás, és egy Dune logó kerül a képernyő bal oldalára, megjelenik három egymást metsző lap, majd ezt egy dotkocka váltja fel. Ami ez után jön az sem rossz; egy kocka három részre vágva, felül vonalas, középen filled, alul pedig mákos. Még ugyanennél a képernyőnél láthatunk egy lapra feszített Bézier görbét is.



Ezután betoppan egy rózsaszín sárkány. A dottunnel után ismét folytatódik a vektorozás; most hat csillaggal fillezett kocka van terítéken, úgy, hogy látszódik az előző 3 fázisa is a poligonnak. Az ezt követő effekt áthatásra emlékeztet, valójában viszont csak 2×2 bitplane alkalmazása. Megint jön egy zselé vonalkocka, az előző fázisokkal. A zselé után a puding következik, melynek összhatása nagyon kewl!



Itt az ideje a credits & greetinx-nek, a scroll hátterében is van 3D, pontokból. A dumálás végeztével bejön az end pic, a Death Warrior.

A demo nem rossz, a grafikák minősége változó (pl. Mic, Circee képei jók), a soundchip zene viszont már rövid idő után fárasztó.

Ooh Crikey wot a Scorcher
(The Lost Boys)

Ez az a demo melynek minden ataris gyűjteményében szerepelnie kell!!!! A nyolcvanas évek hangulatának utolsó,



igen design-os képviselője az 1991 augusztusi Atari Messén jelent meg Düsseldorfban, mely egy egész korszakot lezáró klasszikus alkotás. A Lost Boys igazán kitett a grafikáért és a zenéért legutolsó demojukban! A Spaz által rajzolt címkép ad magyarázatot a demo címére, ez a grafika még ma is jónak nevezhető. Az intróban tradicionális





Roy Cakes before and after encryption (by Apex Media)

Atari Oldalak

csillagozás folyik, a dumák szép zoomoló betűk formájában jelennek meg, a zene pedig egy nem is rossz modul!

A loading partban mindig különböző képmegjelenítő effektek szerepelnek, s a fractal landscape főmenü talán a legjobb az összes megademo közül. Olyan eredeti ötlet, hogy még egy játéknak is elmenne! A demo-partokat az egyes leszállópályák jelentik, de csak akkor kell



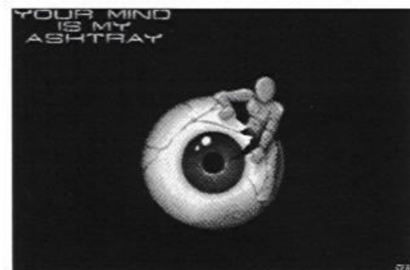
repkednünk egyikről a másikra, ha nem ismerjük a cheatet (Manchester, utána F1-F7). A főmenüben egy rakás poén van elrejtve, a hidden partról nem is beszélve! Az egyes részek elején Micheal Wheelean és Boris Vallejo festményeinek feldolgozásait tekinthetjük meg Spaz jóvoltából (nem digizés!).

Az első demo-partban a TLB és a TCB csapat közt zajló viszályt (1990-91) figurázza ki, melyben egy dude motoros fűrésszel szétvág egy macit (CareBear). A többi part nem ennyire véres, viszont a képek színvonala megmarad.

A Brief History of Time-ban is negyedelt képernyőt láthatunk, de itt változik a négy részlet nagysága.

A Things that Go Bump in the Night-ban vectorball scroll szerepel, melyet csillagok, mozgó sakktábla, és persze csipogós zene egészít ki.

Az ezt követő What a Bummer színvonala korának megfelelő; kellemes digi zene, szép grafikák, szétporladás, csillagmozgás, s más egyedi effektek tárháza.



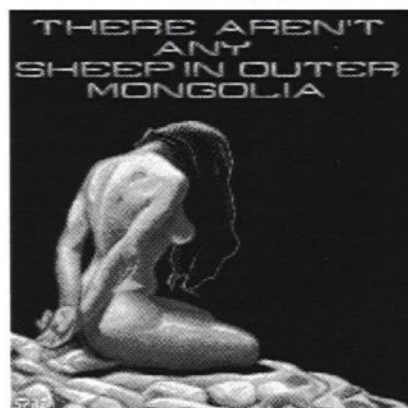
A TLB scroller sem maradhat ki, mivel a Your Mind is my Ashtray című partban szinte csak ez van jelen.

Ezek után következik a technikailag (és a rutinok szempontjából is) legújabb part; Zonk, alias Komische Sachratten von der Höhle. Ezt látni kell! Interferencia, equaliserek tömkelege, vonalrutinok, valamint techno-s zene.



A hetedik és egyben utolsó demopartban (There aren't any Sheep in Outer Mongolia) a csillagozás többfajta feldolgozását tekinthetjük meg. A zene ugyan soundchip (de szerintem kellemes), a texteléshez pedig zoomeffektet használnak.

A reset part is a szokásos színvonalat tükrözi. A vertical rastert utánzó rutin jó hatást kelt, ezalatt szól a demo negyedik modulzenéje. A teljes credits & greetinx-et is itt olvashatjuk. Végül a The End pic jelenik meg, és ott feszít az az öt fickó, akiknek ezt a művet köszönhetjük: Sammy



Joe, Digital Insanity, Spaz, Manikin, Oxygene. Kár, hogy azóta nem sokat hallottunk róluk!

Froggies over the Fence
(Overlanders, ST Connexion, Legacy)

Ez a kooperációban készült remekmű 1993 augusztusában látott napvilágot. Talán egyike az utolsó nagy demoknak ST-n. Ezt érezték a készítők is, és beleadtak mindent. Stílusában leginkább az Alcatraz Odyssey című alkotásához tudnám hasonlítani, hisz ez is tartalmaz egy music-diskre való zenét és egy slideshow-nyi grafikát.

A Froggies tulajdonképpen öt részből áll, ahol a négy part kiválasztására a szokványos menü szolgál (békák!).



Az Art Gallery a teljes második lemezt felöleli, de megéri a látványt, mert a Siliconon trace-elt képeket TC-ben, s az Amigán rajzolt HAM pic-eket pedig 4096 színben nézhetjük meg. Emellett a zenei aláfestésről a 15 kHz-es gitársample gondoskodik.

A Music Demo-ban 50 darab soundchip muzsika hallható, összesen 220 perc hosszúságban. Jess zenéi szinte már párhuzamba állíthatók a Maniac of Noise alkotásokkal. Itt is gyakori a negyedik digi csatorna, és a zenék hallgatása közben kedvünkre tetrisezhetünk.



A másik két béka két trackmo-t szimbolizál. Ezekre jellemző a régi konvencionális, és a '90-es évek elejének divatos rutinjai. Csak néhány az ismertebbek közül; lightsourced & pixelized vector, vectorfilm(!), zoomrotálás, miniatűr morfolás, dist, TLB scroll, megascroller, Star Wars scroll. Különösen a vectorfilm az, ami újdonságként hatott az ST-s demok történetében (Another World-ös emlékeket felelevenítve).

A reset part a szokásos credits, bár a 16 percnyi hosszúságú zene és a háttér animáció mellett a 170 kB-os, proporcionális betűkből álló scroll tartogat még meglepetéseket.



Atari Oldalak

Seen it before all TRO
(Detonators)

1994. november 27-én született meg a SIABTRO. Meglátszik a Douglas Little alkotta PhotoCrome formátum terjedése, ugyanis egy PCS raytrace-elt logóval indul a demo. Ebben a 326 kB-os file-ban sok a nem saját grafika és zene, de legalább feltüntetik a szerzőit.

Tulajdonképpen a vonalvektorozással és a ball-scrollerrel ki is fújt az egész demo. Még egy-két poént eleresztenek, no meg azt az infót, hogy átvándorolnak Falconra. A csórt modulok & grafikák minőségiek, dehát nem fair azt értékelni.

Flight over Sirius
(T.S.C.C.)

Idén tavasszal jelent meg ez a csöppnyi file-os demo. A T.S.C.C.-nek eddig a Dynabusters nevezetű megacool multiplayer gamét köszönhettük.



Akárcsak a SIABTRO, ez sem mutat sok újdonságot. Amiért mégis érdemes megemlíteni, az az eddigi legjobb dotlandscape, síkbeli B&W (Blau und Weiss) vektorrutinok, egy érdekes plazma, a vectordotok témájának újbóli feldolgozása, és a hagyományosan olvashatatlan TLB scroll. A zene rövid idő után monotonná válik, úgyhogy a T.S.C.C. a Detonatorshoz hasonlóan lesz még jobb is!

Scintillation

C-LAB vs Falcon MK II

C-LAB Falcon MKII összehasonlító teszt

Kis hazánkban a zenészek egyik legelterjedtebb, hasznos segítőtársai az Atari számítógépek, melyek a napjainkban oly fontossá vált sequencerezést valósítják meg. Megbízhatóságukkal, egyszerűségükkel, árukkal, és magas színvonalukkal most is erős versenytársai a többi géptípusnak. Ezek a gépek a MIDI-zésre születtek, típusaik egymást váltva folyamatosan végigkísérték a zenei szoftverek fejlődését. Az Atari ST/STe/TT típusok ezeket az időket idézik, de a mai napokban is megállják a helyüket mind az amatőr, mind a félprofi és profi MIDI felhasználásban.

Időközben a zenészek körében megjelent egy új igény, a hard disk-recording igénye, melynek segítségével a sequencert mintegy stúdiómagnóként használva kisérősávokkal lehet díszíteni a midis sávokat egy rendszeren belül. Erre az igényre válasz az Atari új gépe, a Falcon030, mely a nyolc sávjával, beépített DSP processzorral, analóg ki- és bemenettel, SCSI támogatással és nem utolsó sorban teljes körű ST kompatibilitásával és a Steinberg Cubase AUDIO szoftverével párosítva igazi házi és stúdiógép, egyszerre képes ellátni a sequencer és hard disk-recording funkciókat. Azonban az "ideális" jelzőtől egy hajszál a Falcont mégiscsak elválasztja, köszönhetően az Atarinak az olcsóságra való törekvésének.

A C-LAB nevű cég – gondolom, sokaknak cseng ismerősen ez a név, ha nem másról, akkor a Notatorokról – az első, aki erre a problémára kínál hathatós megoldást a C-LAB Falcon MKII-es célorientált gépével. Ez a gép külsőre gyakorlatilag megegyezik az eredetivel, hiszen az Atarival kötött megállapodás értelmében ez a gép a Falcon igazi és jogos utódja, megőrizve elődje minden jó tulajdonságát és a kompatibilitást. Az Intermusica jóvoltából megérkezett hozzánk a C-LAB Falcon első példánya hozzánk, a MIDI-MUSIC kft. ATARI Márkaboltjába, ahol gárdánk rögvest nekiállt tesztelni, mit is tud ez a masina, mivel több vagy kevesebb az eredeti Falconhoz képest, röviden: mi a különbség kettejük között? Tulajdonképpen ez a rövid cikk ezt a kérdést hivatott taglalni, így hát lássunk is azonnal hozzá!

Mint már említettem, külsőre megtévesztésig hasonlít az elődjére. Ez annyiban nyilvánul meg, hogy az összes külső jegyében egyezik a Falconnal, beleértve a külső csatlakozókat is egy apró kivétellel, miszerint a jobb oldalán középen egy C-LAB embléma hirdeti valódi kilétét. Azonban a külső ne tévesszen meg senkit, belül igen jelentős változásokat eszközölt a C-LAB a tökéletesség elérésének érdekében, ezt a legjobban a hangrendszer minőségén lehet észrevenni. Az eredeti Falcon egyik legkényesebb pontja a CODEC nevezetű tokozott lapka, amely a tiszta, 16 bites minőségű AD/DA konverzióért felel, de a DSP-vel (digitális jelfeldolgozó processzor) párosítva a legjelentősebb pont, ezenkívül egy rosszul megválasztott CODEC képes időnkénti "lefagyásaival" magával rántania a szoftvert is. Nos, a tervezők a nem minden esetben kifogástalanul működő példányok helyett igazi minőséget szolgáltató kristály CODEC-et helyeztek a gépbe. A másik kényes terület az analóg ki- és bemenetek. Sajnos ezek eredetileg fülhallgató és mikrofon jelszinten dolgoznak, sőt, a kimenetre még külön egy bass booster is rá lett csatlakoztatva, így alkalmatlanok a professzionális LINE szintű analóg jelek fogadására és küldésére. A C-LAB ezt a problémát is megoldotta, eltűnt a kimenetről a plusz mély és még egy kis sistergés is, valódi vonalszint jellemzi a ki- és bemenetet, igaz, az eredeti microjack aljzatokon keresztül. Egy másik lényeges módosítás a belső SCSI szabványú 0.5 Gbyte kapacitású hard disk, mely ugyanattól a Quantum cégtől származik, mint a külsőleg illeszthető, szintén hard disk-recordingra használható és kedvelt LPS sorozatú darabjai. Külön előnye még, hogy beszerelve a gépbe egy kompakt egységet alkotnak, azaz nincs szükség semmiféle külső egység beszerzésére, csatlakoztatására. Ez ott lehet előny, ha vinni kell a gépet stúdióba vagy más helyre, de azoknak is fontos lehet akik nem szeretik, ha túl sok különálló darabból áll a felszerelésük.

Talán ennyit elegendő megemlíteni a belső módosításokról, amelyek nagyon fontos szerepet játszanak a C-LAB Falconban, de még van itt valami nem elhanyagolható újdonság, mely igazán a számítógéptől és a vele járó üzembe helyezési procedúrától idegenkedő zenészeket kíméli meg, de mindenki számára kényelmes lehet. A cég ugyanis minden egyes gépét teljesen kulcsrakészen szállítja, azaz a beépített hard disken már minden rajta van készen arra, hogy csak be kelljen kapcsolni a számítógépet és lehet dolgozni. Jelen esetben a teljes Steinberg Cubase AUDIO szoftvercsomag várja munkára készen az újdonsült felhasználókat, még akusztikus hangszerekkel készített demo is található a gépen. Természetesen a szoftver nincs benne a gép árában, ellenben a szoftver megvásárlása után pusztán csak a kulcsot kell a gép oldalába dugni és máris mehet a munka. Ezzel a könnyedséggel együtt a C-LAB Falcon MKII egy igazi kompakt sequencer- és hard disk-recordergép.

Végezetül még annyit, hogy Magyarország első mintapéldányát a MIDI-MUSIC Kft. ATARI Márkaboltjában lehet megtekinteni, meghallgatni és kipróbálni.

- chaos -

Assembly PROGRAMOZÁS

Üdv mindenkinek!

Az e hónapra rendelt Amiga assembly adag meglepően nehezen született meg. Végső kétségbeesésemben fel kellett hívjam Lay András barátunkat (aki már régóta tiszteletbeli GURU tagnak számít), s segítségét kértem. Nagy hümmögések után támadt egy használható ötlete (néha szokott :-)) , ezért részben az ő érdeme, hogy ebben a hónapban némi resource programozást voltam kénytelen végezni.

A resource-ok (erőforrások) képezik az Amiga operációs rendszerének azon részét, mely közvetlenül a hardver felett helyezkedik el. Minden olyan lényeges erőforráshoz, melyet a rendszer több eleme is használ (filesystem, CIA chip-ek, diszkek stb.) tartozik egy-egy resource. A felhasználói programoknak nagyon ritkán kell a resource szintre lejönniük, általában minden feladat megoldható magasabb szintű rendszerhívásokkal. Megpróbáltam mégis valamilyen életszagú példát találni, s ez azt hiszem sikerült is. András és én is írtunk már olyan programot, amely a párhuzamos porton kommunikált valamilyen saját protokoll segítségével egy másik, nem szükségszerűen Amiga típusú számítógéppel. A "drótra" (másik géphez vezető kábel) a legegyszerűbben úgy tehetünk ki adatokat, hogy a szabad CIA port adat ill. adatirány regiszterét közvetlenül, az oprendszer mellőzésével használjuk. Erre van "rendszerbarát" lehetőség: mielőtt megtámadnánk a port-ot, ellenőriznünk kell szabad-e, és ha szabad, el kell kérnünk a rendszertől.

Ezt közvetetten megtehetnénk a parallel.device segítségével is, s bár nagyon valószínű, hogy az valóban a kívánt regisztereket fogja nekünk lefoglalni, előfordulhat olyan határeset, amikor nem. Biztosabbnak látszik a dolog, ha közvetlenül a CIA-t tulajdonjogát felügyelő resource-hoz fordulunk. Ez pedig, figyelem, nem a cia.resource, hanem a misc.resource. A CIA-hoz az Amiga rendszerében két resource is tartozik. Ezek közül a misc resource az, mely segítségével a párhuzamos, ill. a soros portot elkérhetjük saját használatra.

A resource-ok programozás terén nagyban hasonlítanak a library-khoz. Használat előtt ugyanúgy meg kell nyitnunk őket az exec library segítségével. Lényeges különbség azonban a könyvtárak kezeléséhez képest, hogy használat után nem kell bezárni őket, erre nincs is függvény. A rutinok hívásakor az OpenResource által szolgáltatott címet használhatjuk bázisként, a szükséges ofszeteket pedig nem _lib kiterjesztésű LVO file-okban, hanem az egyéb definíciókat is tartalmazó "normál" include file-okban találjuk.

Nézzük a konkrét példát: első lépésként megpróbáljuk megnyitni a misc.resource-t. Amennyiben ez sikerült, megnyitjuk a dos.library-t (nekünk bármelyik jó, ezért használjuk az OldOpenLibrary-t, megspórolva evvel egy verziószámot). Elkérjük a dostól a default kimeneti filehandle-t, majd megpróbáljuk lefoglalni a parallel port bitjeit. Ha a hívás sikeres, a függvény nullát ad vissza, ha nem, akkor egy pointer-t a biteket foglaló program nevére. Az allokálásnál nekünk is meg kellett adnunk a nevünket. A resource függvényeit a library hívásokhoz hasonlóan kell meghívni, azaz a resource báziscíme legyen az A6 címregiszterben. Ha a bitek foglaltak, kiírjuk a tulaj nevét, majd lelépünk. Ha miénk a pálya, örvendezünk a sikernek, s várunk egy CTRL-C szignált. Mikor ez megérkezett, felszabadítjuk a portot, lezárjuk a dos.library-t, majd távozunk.

Nos, nagy valószínűséggel ezt teszem én is, mégpedig hamar. Remélem minél több érdeklődő emberrel fogunk találkozni Nagyvisnyón, a GURU táborban, ahol pszeudoingyenes non-stop assembly tanácsadást vállalunk. Pszeudoingyenes, mert pénzt nem fogadunk el, ellenben a Lay az Amstel-t, én pedig a Foster's-t szeretem. Na jó, addig is mindenkinek nagyon kellemes nyarat kívánva maradtam:

prunoki@ács.ácstartomány.hu

(Apropó, remélem az újság még Nagyvisnyó előtt megjelenik. Ilyenkor ezt sosem lehet tudni.)

```
	incdir		include:

	include		resources/misc.i
	include		dos/dos.i

	include		lvo3.0/exec_lib.i
	include		lvo3.0/dos_lib.i

	move.l		4.w,a6
	lea		miscname(pc),a1
	jsr		_LVOOpenResource(a6)
	move.l		d0,miscptr
	tst.l		d0
	beq.w		noptr

	lea		dosname(pc),a1
	jsr		_LVOOldOpenLibrary(a6)
	move.l		d0,dosbase
	tst.l		d0
	beq.w		noptr
	move.l		d0,a6
	jsr		_LVOOutput(a6)
	move.l		d0,output

	move.l		miscptr(pc),a6
	moveq		#MR_PARALLELPORT,d0
	lea		myname(pc),a1
	jsr		MR_ALLOCMISCRESOURCE(a6)
	tst.l		d0
	beq.w		gotcha

	move.l		dosbase(pc),a6
	move.l		output(pc),d1
	move.l		d0,d2

	moveq		#-1,d3
	move.l		d2,a0
.cikl		addq.l	#1,d3
	tst.b		(a0)+
	bne.s		.cikl

	jsr		_LVOWrite(a6)

	move.l		output(pc),d1
	move.l		#already,d2
	move.l		#alreadyend-already,d3
	jsr		_LVOWrite(a6)
	bra.s		theend

gotcha		move.l	dosbase(pc),a6
	move.l		output(pc),d1
	move.l		#lockedmes,d2
	move.l		#lockedmesend-lockedmes,d3
	jsr		_LVOWrite(a6)

	move.l		4.w,a6
	move.l		#SIGBREAKF_CTRL_C,d0
	jsr		_LVOWait(a6)

	move.l		miscptr(pc),a6
	moveq		#MR_PARALLELPORT,d0
	jsr		MR_FREEMISCRESOURCE(a6)

theend		move.l	4.w,a6
	move.l		dosbase(pc),a1
	jsr		_LVOCloseLibrary(a6)

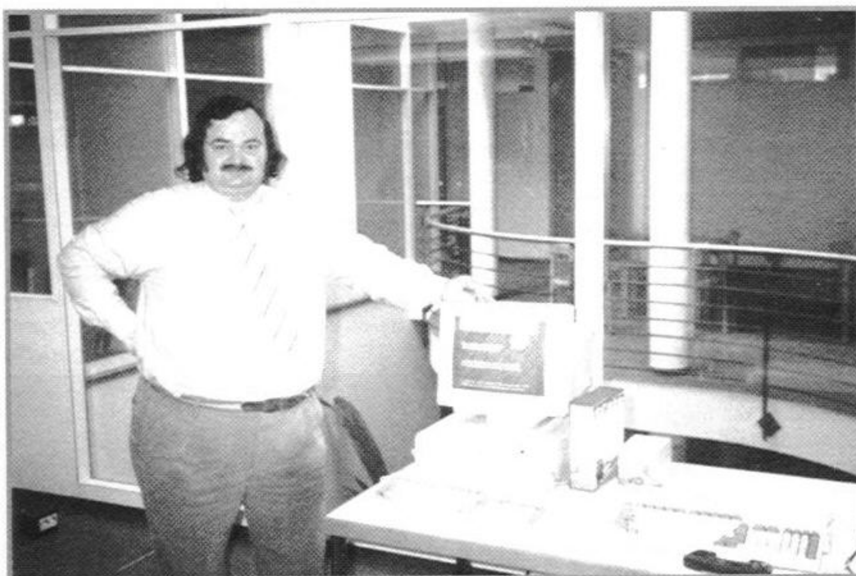
noptr		moveq	#0,d0
	rts

dosname		dc.b	"dos.library",0
miscname	dc.b	"misc.resource",0
myname		dc.b	"a proud port owner!",0
lockedmes	dc.b	$0a,"Parallel port
successfully allocated",$0a
	dc.b		"Press CTRL-C to free it...",$0a
lockedmesend
already		dc.b	" already allocated the
port...",$0a
alreadyend
	cnop		0,2
output		dc.l	0
dosbase		dc.l	0
miscptr		dc.l	0
```

Amiga Technologies

Beszélgetés Dr. Peter Kittel-lel, az Amiga Technologies termékfejlesztési részlegének vezetőjével.

Dr. Peter Kittel a megszűnt Commodore Germany-től került az új cég termékfejlesztési részlegének élére. Korábbi munkahelye révén sokéves tapasztalattal rendelkezik az Amigákat illetően, jól ismeri a gép piaci helyzetét, belső felépítését, speciális tulajdonságait. A beszélgetés folyamán természetesen az Amiga Technologies piaci stratégiájáról, terveiről, a régi és új gépekről kérdeztem.



Dr. Peter Kittel legsürgősebb feladatnak a régi gépek gyártásának újraindítását ítélte. Először az Amiga 4000T fog megjelenni szeptemberben 68040/25MHz, illetve 68060/50Mhz CPU kártyákkal. Az utóbbi valószínűleg a nagy népszerűségnek örvendő Cyberstorm 060/50-es kártya lesz. Más nagydobozos Amiga csak a következő év elejére várható. Szeptember végére, október elejére ígérik az Amiga 1200-es újbóli megjelenését, kezdetben sajnos minden változtatás nélkül. Ezzel szemben a CD32 helyből kozmetikázáson esik át, ami új házat és némi belső felépítés-változást jelent. Valószínűleg minden CD32 gyárilag tartalmazni fogja az FMV (MPEG) kártyát. Megjelenése 1996 januárjára várható. Az első valóban új gép, az Amiga 1300-as jövő év elején fog megjelenni. A gép specifikációjából csak annyi biztos, hogy marad az AGA chipkészlet, 680EC30-as processzorral és egy, a géphez ízlésesen csatlakozó duplasebességű CD-ROM-mal lesz felszerelve.

Az 1200-esen kívül minden más gép új házat kap (a 4000-es kezdetben még nem). A cég az új dizájnnal is az Amiga másságát, kivételességét szeretné kihangsúlyozni. Szerintük a legfontosabb, hogy az Amiga "különállása" megmaradjon, ne olvadjon be az IBM PC klónok tucatvilágába.

Az Amiga Technologies együttműködési szerződést kötött a Scalaval, ezentúl minden gépet egy a Scala által írt multimédia prezentációs programmal szállítanak. Ez Dr. Peter Kittel szerint 4000-es esetében valószínűleg egy teljes Scala MM300, míg 1200-eseknél egy lebutított



2MB-on is működő verzió lesz. A két cég más területen is együttműködik. A Scala programozói (sok közülük ex-Commodore alkalmazott) résztvesznek az Amiga operációs rendszerének továbbfejlesztésében is. Az első lépés az átirányítható grafika (RTG) kifejlesztése, hogy a felhasználónak ne legyen gondja a különböző grafikus kártyák kompatibilitási problémái miatt. Későbbre tervezik a hálózati támogatást, ezenkívül mindenképp növelik az alap datatype-ok számát. Az első új verzió nagyjából az 1300-assal egy időben fog megjelenni. Az operációs rendszerrel kapcsolatos legérdekesebb hír, hogy tervbe vették más platformokra való átírását is, de hogy melyekre, arról még nincs döntés.

Augusztusra tervezik a cég saját internetes szerverének felállítását, ami természetesen egy Amiga lesz. A volt Commodore-ral ellentétben a cég nem akar elzárkózni az Amiga felhasználók táborától, így a szervergépről letölthető lesz minden publikus információ, ami az Amiga Technologies-zal és az Amigával kapcsolatos. Ez a gép (site) fogja kiszolgálni a hivatalos fejlesztőket is.

A végére maradtak az új generációs Amigákról szóló tervek. A cél egy RISC alapú, multimédiás, hálózatra kapcsolható (Internet is), nagyon gyors és mégis olcsó számítógép megépítése. A mostani Amigákhoz hasonlóan lesz kis dobozos, olcsó (lásd 1200-es) és high-end, professzionális (lásd 4000-es) kivitel is. Dr. Peter Kittel szeretné, ha az új gépek legalább a rendszer alá írt programok esetében szoftver emulációval kompatibilisek lennének a régiekkel, de a nagyobb mérvű kompatibilitás sem kizárt. Az új gépek fő processzorára jelenleg két jelölt van: a Motorola-Apple-IBM hármas által kifejlesztett PowerPC és a Hewlett Packard HP-RISC nevű chipje. Még ebben az évben eldől, hogy melyiket fogják a későbbiekben használni. Az új gép több operációs rendszert tud majd futtatni, de természetesen megmarad az AmigaOS is. Egyetlen hibája, hogy megjelenése sajnos csak 1997-re várható.

Az Amiga Technologies első nagyközönség előtti megjelenése egy szeptember eleji németországi híradástechnikai kiállításon lesz. A cég itt szeretné bemutatni az első újonnan gyártott Amigákat és egy meglepetésnek szánt új terméket.

Köszönet a PC and Modell 2000 Kft-nek a beszélgetés létrejöttében való segítségéért.

Alex



CHEAT MODE

SHADOW FIGHTER

Az Options menünél gépeljük be, hogy TEREKAKKU.

INFERIOR

>> zONe 1 <<
LEVEL 1 : ———
LEVEL 2 : 86682495
LEVEL 3 : 63177495
LEVEL 4 : 94862494

>> zONe 2 <<
LEVEL 1 : 70159495
LEVEL 2 : 90741494
LEVEL 3 : 88136494

>> zONe 3 <<
LEVEL 1 : 48125494
LEVEL 2 : 08118494
LEVEL 3 : THE END

LOLLYPOP

2: DNR3FJ
3: DM5L8X
4: DOEKIP
5: DTOT7U
6: DSRV4V
7: EOL3FO

TRACK ATTACK

STAGE 1: XZMHNYCK
STAGE 2: RDOTIHAR (Start in Level 25)
STAGE 3: GELTCAMQ (Start in Level 39)
STAGE 4: LVXBFKCH (Start in Level 56)
STAGE 5: PHPXIYIG (Start in Level 71)
STAGE 6: EKAGIZAJ (Start in Level 87)

WHIZZ (AGA)

A Password helyett gépeljük be, hogy KAZZY, majd a játékközben a szám billentyűkkel ugorhatunk a különböző pályákra.

RISE OF THE ROBOTS SPECIAL MOVES

THE CYBORG
Down+Up+F1 —> Turbo Head-Butt
Away+Towards+F1 —>Shoulder Barge

THE LOADER DROID
Towards+
Towards+F1 —> Doulble Fork Slash

THE BUILDER DROID
Down+Away+Up —> Pile Driver
Down+Towards+Up —> Bomber Jump

THE CRUSHER DROID
Down+Towards+F1 —> Pincer Mincer

THE MILITARY DROID
Down+Up+F1 —> Catapult spin
Away+Towards —> Cyber Slash

THE SENTRY DROID
Down+Down+F1 —> Flying Jet Kick

THE SUPERVISOR
Mutation Down, Towards, Up
Melting And Reform Down, Back, Up

MR.BLOBBY LEVEL CODES

BABE	CCAH	DAKD	EMEA	FLAF
GGAK	HAHJ	BAJM	CKAP	DASL
EUMA	GOAS	HAPR	AACB	BBBF
CCBI	ENEB	FMBF	GGBL	HBHK
AIKB	DBTL	EVMB	GOBT	HBPS
AADC	BCBG	DCMD	EOEC	HCHL
AILC	CKCR	DCUL	EWMC	FVCN
GOCU	HCPT	BDBH	DDND	FODF
GGDN	HDHM	AIMD	BDJP	DDVL
EXMD	FWDN			

AKIRA

ZONE 2: LETS RIDE
ZONE 3: CAPTURED
ZONE 4: TEDDY BEAR
ZONE 5: CASTLES
ZONE 6: IT STINKS
ZONE 7: FLYINGBIKE

ZOOL 2

A "Press fire for Options" feliratnál a következő password-öket próbálhatjuk ki:

BUMBLEBEE
CREAMOLA
VISION
TOUGHGUY
OLDENEMY
ALCENTO
KICKASS
NAPOLEON
MARROBONE

3D-POOL

Level 01 - 0768 024 63 10
Level 11 - 0751 100 16 20
Level 02 - 1002 041 63 09
Level 12 - 0916 025 55 10
Level 03 - 0032 100 63 00
Level 13 - 0004 054 58 20
Level 04 - 0962 024 63 00
Level 14 - 0864 100 63 10
Level 05 - 0512 024 63 10
Level 15 - 0084 076 12 00
Level 06 - 0405 060 63 20
Level 16 - 0880 048 39 20
Level 07 - 0018 061 63 20
Level 17 - 0372 100 63 06
Level 08 - 0771 099 56 12
Level 18 - 0512 100 63 10
Level 09 - 0932 024 63 11
Level 19 - 0601 024 63 20
Level 10 - 0927 027 63 20

ACTION CAT

Level 2: HELLGATE
LEVEL 3: SECRET

IMPACT '95

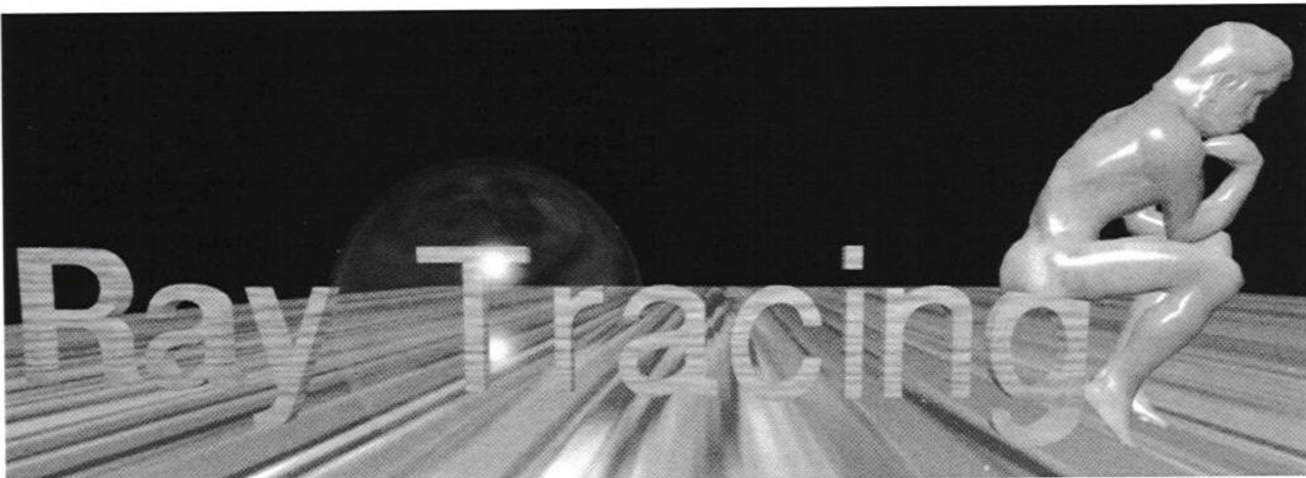
GOLD	FISH	WALL	PLUS
HEAD	FORK	ROAD	USER

Bear

AMIGA RELEASE LIST

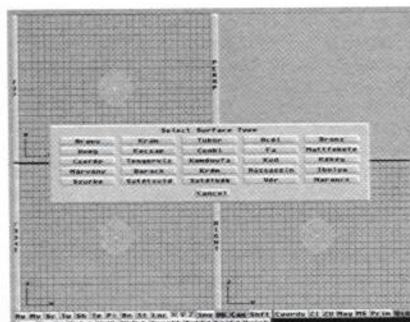
És végül egy kis formabontás, íme egy várható megjelenési lista a közelmúlt, illetve a jövőben megjelenő programokról:

LEGENDS	KRISALIS	JULY
KINGDOMS OF GERM.	KRISALIS	UNCONFIRMED
CHARLIE J COOL	RASPUTIN	JUNE
PUTTY SQUAD A1200	SYSTEM 3	1ST WEEK JUNE
ANGST	DEM SOFTWARE	JUNE
SENSIBLE GOLF	VIRGIN	1ST WEEK JULY
POWERHOUSE	IMPRESSIONS	MID JULY
OBSESSION	UNIQUE DEV.	JUNE
RUFFIAN	GRANDSLAM	AUGUST
WHALES VOYAGE 2	NEO	JULY
PLAYER MANAGER 2	ANCO	EARLY JUNE
TFX A1200	OCEAN	JUNE
X-FIGHTER	THALION	LATE JUNE
WORMS	TEAM 17	OCTOBER 95
EMPIRE SOCCER AGA	EMPIRE	JUNE
AMBERMOON	THALION	EARLY JUNE
CHAMP MANAGER 2	DOMARK	SEPTEMBER
LOST EDEN CD32	VIRGIN INTERACTIVE	JUNE
ANTS	KELLION	MAY
ZEEWOLF 2	BINARY A.	OCT/NOV 95
SPEEDBALL 2 CD32	RENEGADE	MAY 22
FINAL OVER CRICKET	TEAM 17	AUGUST
GP TEAM MANAG	KRISALIS	JULY
BALDIES	MINDSCAPE	MID JUNE
PINBALL MANIA	21ST CENTURY	LATE JUNE
SUPER STREETFIGHTER 2	US GOLD	EARLY JULY
CHAOS ENGINE II	WARNER	SEPTEMBER
PUSSIES GALORE	TEAM 17	AUGUST
ELITE 3, FIRST ENCOUNTER	GAMETEK	MAY 26TH
SUPER LOOPZ AGA	AUDIOGENIC	EARLY JUNE
TURBO TRAX	KOMPART	JUNE 12
SPERICAL WORLDS	BLACK LEGEND	????????
THE BIG END AGA	VISION	NO CONFIRMED
FRONT LINES	IMPRESSIONS	LATE JUNE
GLOOM AGA	BLACK MAGIC S.	JULY
FLIGHT OF AMAZON Q.	RENEGADE	AUGUST
TACTICAL MANAGER 2	BLACK LEGEND	MAY 31ST
BREACH 3	IMPRESSIONS	JULY
EXTRACTORS	MILLENIUM	JUNE 2ND
ALIEN BREED 3D	TEAM 17	SEPTEMBER
F1 WORLD EDITION	DOMARK/LANKHOR	MAY
TRACKSUIT MANAGER 2	ALTERNATIVE	JUNE
BRUTAL PAWS OF FURY	GAMETEK	LATE JUNE
PITFALL CD32	ACTIVISION	AUGUST
LEADING LAP	KELLION	LATE JUNE
VIROCOP ECS/AGA	RENEGADE	JUNE
CONAN THE CONQ.	ARCANE	NO DATE
SPERIS LEGACY	TEAM 17	JULY
BUREAU 13	GAMETEK	JULY
SYNDICATE CD32	MINDSCAPE	JUNE
LIMBO OF THE L. CD32	MINDSCAPE	NO DATE
PRIMAL RAGE	WARNER	SEPTEMBER
SIMON THE SORC. 2	ADVENTURES.	NOT CONFIRMED
COLONISATION	MICROPROSE	JULY
EVILS DOOM	KOMPART	JULY
LOVE OF MONEY CD32	COBRA DEV.	AUGUST
STAR CRUSADER	GAMETEK	JULY
EXILE A1200	AUDIOGENIC	MAY
COALA	EMPIRE	JULY
TOWER OF SOULS	KOMPART	31ST MAY
CHESS THROUGH THE A.	KOMPART	JULY



Szevasztok, van egy jó hírem, az Imagine 3.2 megjelent Amigára és PC-re egy időben. Az Impulse újabban igen aktív, amely tény örvendetes számunkra. A közelmúltban napvilágot látott új verzióban nagyon sok hibát kijavítottak, ami jó is, rossz is. Jó, mert kevesebb maradt, rossz, mert eddig sem kellett volna benne lenni. A hibajavítások mellett néhány új funkciót is sikerült becsempészni, ma ezeket tekintjük át.

Bonyolult, sok darabból álló tárgy attribútumainak beállítása időrabló feladat, egyenként ki kell választani a darabokat, belépni az Attributesbe, beállítani a megfelelő tulajdonságokat, esetleg betölteni azokat egy Attributes fájlból, majd jóváhagyni az egészet. Még elmondani is hosszú. Az egyik újdonság a fenti műveletsort egyszerűsíti le, a 25 leggyakoribb attribútum valamelyikét egyetlen, illetve kettő gombnyomással hozzárendelhetjük tetszőleges tárgyakhoz, egyszerre akár többhöz is. Ezeknek az attribútumoknak egy megadott könyvtárban kell lenni, x.atr néven, ahol x az attribútum sorszáma 1-25 között van. Alkalmazásuk a következő: válaszd ki a beállítani kívánt tárgyat, vagy tárgyakat, majd a Functions/Quick Attributes használata következik. Megjelenik egy kérdező 25 kapcsolóval, mindegyiken egy név, az adott attribútum emlékeztető neve. Az 1.atr a bal felső kapcsoló, az 5.atr a jobb felső, a 6.atr felülről második sor bal szélső kapcsolója, stb. Bökj a megfelelő kapcsolóra és a tárgy(ak) máris felvették az előre beállított tulajdonságokat.



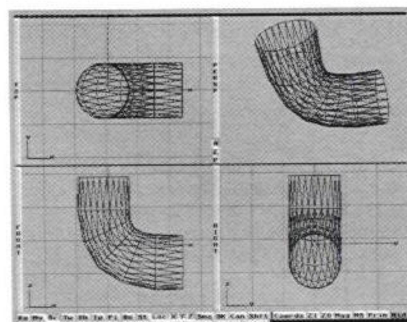
Ez mind semmit sem érne, ha nem tudnánk megváltoztatni az előre beállított attribútumokat, valamint az emlékeztető nevüket a kérdezőben. Az előbbi dolog az egyszerűbb, az Attributes kérdezőből tetszőleges beállítást, akár textúrával, vagy brush-sal rendelkezőt kimentünk a megfelelő könyvtárba, 1.atr-25.atr nevek valamelyikén. A kapcsolók feliratait már macerásabb megváltoztatni, de ez sem nehéz. Ezt megtenni a Preferencesben lehet, az AT01-AT25 mnemonikkal jelölt sorokban. Nehogy leszokj a kreativitásról, találd ki magad, hogy melyik mnemonik melyik attribútumot jelenti. Mellesleg megjegyzem, a kapcsolók felirata legfeljebb tíz betű lehet, de használhatsz ékezetes karaktereket is.



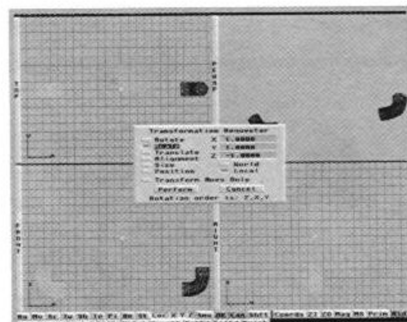
Ha már itt járunk, elmondom, mely könyvtárban kell lenni az ide tartozó attribútumoknak. Abban, amelyiket a Preferencesben ATPT mnemonikkal azonosítottunk. Ez a könyvtár az Imagine program könyvtárából nyílik.

Olyan jól összejöttünk, adok egy szorgalmi feladatot, készíts egy gömbölyített sarkú, téglalap alakú keretet, kör keresztmetszetű anyagból. Ez létrehozható egy megfelelően sok szegmentből álló tube primitív meghajtásával is. A formálást csontok segítségével lehet legegyszerűbben elvégezni. Na persze, viszonylagos ez az egyszerűség, hiszen még így is elég nehéz mind a négy sarkot egyformára hajlítani, mennyivel egyszerűbb volna, ha csak egy sarkot kellene elkészíteni, majd ezeket széttükröznénk a másik három helyre. Ezt megtehetjük, de akkor hogyan lesznek ezek összefüggők? Kissé macerás két tárgyat felületekkel összekapcsolni, főleg, ha az a két tárgy bonyolult felépítésű.

Az új programváltozat egyik funkciója pont az ilyen feladatokra nyújt megoldást, egy tárgy két része közé automatikusan felületeket képez. Mielőtt belemélyednénk a részletekbe, oldjuk meg a feladat elejét, készíts egy derékszögben meghajlított csövet.

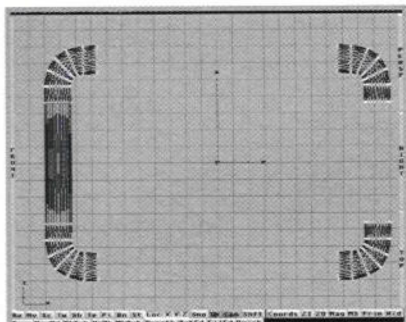


Ha kész, a tengelyét mozgasd el a készítendő keret közepére, majd tükrözéssel rakd szét négy példányban a négy sarokba.



Már csak az van hátra, hogy a sarkokat felületekkel kössük össze. Ehhez először egy tárggyá kell egyesíteni a négy elemet, válaszd ki mindet egyszerre, majd Join. Lépj át Pick Edges-be, majd egy drag box-szal szelektáld ki az egyik sarokelem valamely szélső szegmensének peremén lévő összes pontot. A Functions menü Set Edge Line pontjával ezeket az éleket kijelöljük a felületképző eljárás egyik határoló sorának. Válaszd ki most ezekkel szemben azokat az éleket, ahová a felületeket kötni akarjuk, majd aktiváld a Functions/Fill to Edge Line pontját. Ez a funkció az előzőleg kijelölt és beállított, valamint

az éppen kiválasztott élek közé felületeket generál, hasonlóan mint a Skin. Lényeges különbség azonban, hogy ez egyszerre mindig csak két élsor közé rak felületet, azonban ezeknek az élsoroknak nem kell sem összefüggőnek, sem azonos pontból állónak lenni, következésképp az élsorokon belüli pontsorrend is mindegy.



Olyan jól benne vagyunk a talányos feladatok megoldásában, hogy adok még egyet, készíts egy körte alakú tárgyat. No, ez sem bonyolult, elég a körvonalat megrajzolni, majd megforgatni. Igen ám, de szép lefutású görbét szerkeszteni nem egyszerű feladat. Hozz létre egy tengelyt, majd Add Lines-ben durva közelítéssel vázold fel a körte körvonalát. Lépj át Pick Edges-be, jelöld ki az összes élt és használd a Functions/Smooth Edge Line menüpontot. Megjelenik egy kérdező, ahol az élsimítás mértékét befolyásoló számot adhatjuk meg. Ennek pontos definíciója igen nehezen adható meg, ezért inkább azt tanácsolom, próbálkozz. A nem megfelelő értékeket nem fogadja el a program. Az enter lenyomása után a kijelölt élek átrendeződnek, simább legördülést adva. Ha esetleg nem felel meg az eredmény, használd az Undo-t, majd próbáld meg más értékkel.

Az új program a funkcionális bővülés mellett egy új, hasznos effekttel is fel lett vértezve. A Shredder segítségével elemeire robbanthatjuk a tárgyat. Ez tényleg hasznos mondják most sokan, de már eddig is volt belőlük három, minek a negyedik. Nos azért, mert ez nem csak alkotó háromszögekre képes szedni a tárgyakat, hanem véletlen méretű és alakú darabokra is. Sőt, arra is van lehetőség, hogy az egyes darabok alakját külön megadjuk a subgroupok segítségével, illetve csoportokat is szétcincálhatunk alkotó tárgyaira. A szétröppenő darabok seregnek-forognak, megtartják eredeti mintázatukat (wow!) és még közben egy beállított Z magasságban lévő X-Y síkon pattoghatnak is. Az effektus nagyrészt valódi mértékegységeket használ, a távolságot és az időt méterben és másodpercben adhatjuk meg. Ez úgy lehetséges, hogy egy input mezőben megadjuk az Imagine egység és a méter egymáshoz való viszonyát.

Paraméterek:

Whole Objects as Parts *(Groupped Object)* - Ha ezt a kapcsolót aktiváljuk, a robbanás csak a csoportkapcsolatokra lesz hatással, a csoport elemei egyben maradnak, úgy távolodnak el egymástól.

Use Defined Subgroups as Parts - Kapcsoló, melyet aktiválva a tárgy subgroupjai egyben maradnak a robbanás során. Az egyetlen subgrouphoz sem tartozó részek az egyéb beállításoknak megfelelően robbannak szét..

La Machine - Általános robbantási mód, a csoportkapcsolatoktól és a subgroupoktól független véletlen méretű és alakú darabokra robban a tárgy. Maximum Number of Triangles in Group - Legfeljebb ennyi felületelemből álló darabokra szakad a tárgy La Machine esetén, vagy Use Defined... választásakor a subgroupokhoz nem tartozó részek. Az egyes darabok alakja és mérete véletlenül választódik meg. Ez a mód lényegesen lassabb mint az előző kettő.

Bounding Subgroup - A robbanást lekorlátozhatjuk a tárgy egy részére, ha ide a szétrobbantani kívánt subgroup nevét írjuk. A tárgy többi részére az effekt nem lesz hatással.

Start/End Time *(seconds)* - Az animáció irányának és sebességének megadását szolgáló input mezők. A Start az animáció kezdete, az End a vége, valós időben kifejezve. A kettő különbsége adja, hogy az az animációs szakasz, amelyen az effekt hatásos, mekkora időt ölel át. Ha End a kisebb, az animáció visszafelé játszódik. Például Start=0, End=3 esetén az animáció 3 másodperc eseményeit szimulálja.

Explosion Timing Delay % - A robbanás késleltetése a tengelyponttól távolodva. Minél nagyobb ennek az aránya, annál lassabban terjed szét a robbanás a tárgyon.

"Hold at" Frame Number - A robbanás késleltetése képkockákban megadva. Csak ennyi képkocka után kezdenek a darabok szétválni.

Bounce Particle - Kapcsoló, melynek aktiválása után a darabok a megadott Z magasságon lévő X-Y síkra visszahullva megállnak, esetleg ha az elasztikusságuk lehetővé teszi, pattogni kezdenek.

Flip on Bounce - Kapcsoló, melynek aktiválása után a pattanó darabok minden pattanás során megváltoztatják forgási irányukat.

Ground Z Position *(Imagine Units)* - Annak az X-Y síknak a Z koordinátája, amelyen a tárgy darabjai a Bounce Particle opció használata esetén megpattannak, vagy megállnak.

Use Maximal/Minimal/Average Bounding Sphere - Ha ezen kapcsolók közül egyik sincs aktiválva, az elemek akkor pattannak meg a pattanás síkján, mikor tömegközéppontjuk eléri az. Valamely itt részletezett kapcsolót kiiktatva az ütközés vizsgálatához az egyes elemek helyett azok méretétől függő gömböket vesz figyelembe a program. A Maximal hatására olyan gömb szerepel az ütközésvizsgálatban, amely az adott elem minden egyes pontját körülfogja. Minimal estén olyan gömb lesz az ütközésvizsgálat alapja, amely az adott elem minden pontján belül helyezkedik el, míg az Average választásakor a tömegközéppont körül a pontok távolságának átlaga sugarú gömb.

Elasticity Min/Max *(%)* - Az elemek rugalmassága, energiájuk ekkora része marad meg az ütközés után.

Initial Velocity Range Min/Max *(m/s)* - A robbanás kezdeti energiája. Az egyes darabok ekkora határok közötti sebességgel kezdenek távolodni az eredeti pozíciójuktól.

Triangle Rotations Min/Max *(rot/s)* - A szétrobbanó elemek által másodpercenként végzett fordulatok minimális és maximális értéke. Az egyes darabok tényleges fordulatának száma e két határérték között véletlenszerűen választódik ki.

Particle Trajectory Min/Max *(degrees)* - A szétrobbanó elemek minimális és maximális röppálya-emelkedési szöge.

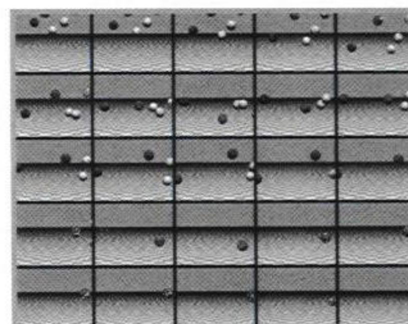
Final Scaling Factor Range Min/Max - Az elemeknek a robbanás végére elért méretük aránya az eredeti méretükhöz képest. A egyedi értékek e két határ közt alakulnak.

Gravitational Acceleration *(m/s^2)* - A gravitációs gyorsulás mértéke. Ha ez negatív, a gravitáció lefelé hat, ha pozitív, felfelé. Ha értéke 0.0, nem lesz gravitáció.

Imagine Units Per Meter - Az Imagine egység és a méter viszonya, ennyi egység lesz egy méter.

Random Number Generator Seed - Az effekt működését szabályzó véletlen szám, értéke bármilyen szám lehet.

Az itt következő képsor egy Shredder-rel készült animacit ábrázol, nem nagy durranás, de a lényeg, hogy a golóbisok pattognak benne. Ha nem hiszed, járj utána!



Ebben a pillanatban rajtaütésszerűen abbahagyom a számítógép billentyűinek zagyva nyomogatását. Még csak annyit, hogy pá.

Aurum

CD ROM - AMIGA, AMIGA - CD ROM

Ismét jelentkezünk a CD-ROM témával, melynek aktualitása megsokszorozódott az előző CD-ROM cikk óta, ugyanis boldog, boldogtalan rohan a boltba CD-ROM meghajtót vásárolni. Íródnak a saját CD-ROM összeállítások, de hogyan?

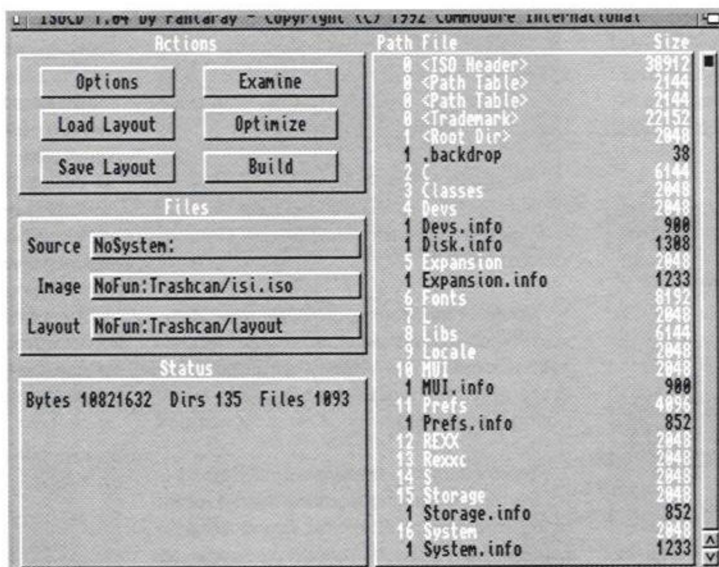
Mint az köztudott, a CD-ROM írással foglalkozó vállalkozók hiányos tudásuk végett még csak nem is hallottak az Amigáról (tisztelet a kivételnek), de az Amigás CD-ROM formátumról és annak írásáról végképp nem. Pedig nem csak a 8+3-as filenevek léteznek. Gondoljuk csak el hogy néz ki mondjuk a powerpacker.library egy PC formátumú CD-ROM-on (POWERPAC.LIB), arról meg talán ne is beszéljünk, hogy a powerpacker.library-ra hivatkozó programok hogyan találják meg azt. Az lenne a megoldás, hogy ne rakjunk a CD-re futtatható programokat csak archívokat vagy adataink szép hosszú neveit csonkítsuk meg brutális módon nyolc karakter hosszúságúra? Nem, ez nem megoldás. Nem azért használunk Amigát, hogy az MS-DOS, korszerűtlen, előnytelen... lehetőségeire szűkítsük le az Amiga nagyszerű képességeit. Inkább írassunk Amiga formátumú CD-ROM-ot, mert lehet!!! Nekem, tudomásom szerint az országban először *(De nagyképű – A Kritikus)* a nyár elején sikerült. Eme Amigaista bevezető után ennek módozataival ismerkedhetünk meg.

Először is azt kell tudni, hogy a CD-re a file-ok nem közvetlenül, hanem egy image file-ban kerülnek fel, ezt hívják ISO file-nak. A PC-s CD-ROM író szoftverek tudnak fogadni előre legenerált ISO file-okat, amit készíthetünk akár Amigán is. A PC-s CD író programot az ISO file belseje nem érdekli, ezért ha azt Amigán generáltuk, akkor abban az Amigás sajátosságok megférnek. A cél tehát Amigán generálni az ISO file-t, amit utána felvehetünk egy PC formátumú hard disk-re és felírathatjuk bármelyik CD-ROM író cégnél. Az ISO file generálásához ez idáig két programot találtam, mind a kettőt ki is próbáltam.

Az első egy NgMaster nevű volt, ami egy ruppót nem ér. A vele készített ISO9660 szabványú (a legismertebb ISO szabvány) ISO file-t felírattam a CD-re. Az eredmény egy olyan CD lett, ami ugyan Amigás volt, de a file-ok fele eltűnt, pedig az ISO file mérete arra utalt, hogy benne vannak.

A másik program egy kicsit komolyabb múltú cég, a Commodore terméke és úgy hívják, hogy CD^{32} Developer Kit. Ez egy CD^{32} fejlesztői rendszer, ami tartalmaz CD író és image file generáló programot is, ez utóbbi az ISOCD.

A program használata nagyon egyszerű. Először is a forrás könyvtárat kell beállítani, ahol a leendő ISO file tartalma található. Ezt előre úgy állítsuk össze, ahogy majd a CD-re fog kerülni. Vigyázzunk, mert a felírás után már nem nagyon van mód a változtatgatásra. Tehát klikkeljünk rá a Source felirat melletti mezőre, minek hatására a Requester segítségével kijelölhetjük a forrás fájlokat tartalmazó könyvtárat. Ezután az Image melletti mezőben határozzuk meg a készítendő ISO file-t, hogy hova és milyen néven kerüljön. Ha ez megvolt kiadhatjuk az Examine parancsot, mely egy részletes listát készít az ISO file-ba kerülő file-okról és könyvtárakról a jobb oldali ablakba, a Status ablakba pedig kiíródik az ISO file mérete, a benne levő könyvtárak és file-ok száma. Itt az idő, hogy beállítsuk az opciókat, klikkeljünk rá az Options gombra. A megjelenő ablakban meghatározhatjuk a listázás sorrendjét (Dir Order), ami lehet ábécé rendben (Alpha), dátum szerint (Date), méret szerint (Size) vagy összevissza (None). Ezenkívül a listázás csoportosítását is meghatározhatjuk (Group), ami lehet a könyvtárak (Dirs), a kiterjesztés (Extension), az ikonok (.info) vagy semmi (None) alapján. Mindezek a Reverse gombokkal megfordíthatóak. A beállítások után újra ki kell adni az Examine parancsot.



Ezután a CD alapadatait adhatjuk meg. A nevét, azonosítóját (Volume ID, Set), a lemez kiadóját (Publisher), készítőjét (Preparer) és a tartalmának meghatározását, hogy mi van rajta (application).

A CDFS ablakban található beállításokhoz nem igazán kell nyúlni, mert a default értékek nekünk tökéletesen megfelelőek. Egyedül a Trademark funkciót érdemes kiválasztani, mert ez teszi bootolhatóvá CD^{32}-n és CDTV-n a lemezt. Ilyenkor ki kell választani a megfelelő TradeMark file-t (TM File), ami lehet CD32.tm ez csak CD^{32}-n bootolható lemezt hoz létre és AGA módban indítja a gépet, a CDTV.tm CD^{32}-n és CDTV-n bootolható lemezt hoz létre és ECS módban indítja a gépet. A TM file használatától függetlenül a lemez olvasható lesz minden Amigán, mert a TM csak a bootolást határozza meg.

Miután beállítottunk mindent használhatjuk a Save Layout funkciót, mellyel a CD összes adatát (file-ok, könyvtárak, nevek...) lementhetjük egy szövegfile-ba. Ha legközelebb ugyanezt az ISO file-t akarjuk legenerálni, csak be kell tölteni a textfile-t (Load Layout). A program ad még egy két beállítási lehetőséget az Entries menüben, ami a felső menüben található. A Display menüpontban állíthatjuk be azt, hogy mit írjon ki a filenevek mellé a gép. A méreteket (Sizes), a kerekített méreteket (Sizes Rounded) vagy a dátumokat (Dates). Itt kereshetünk rá file-okra (File Find) és itt adhatunk hozzá (Add Spaces) vagy vehetünk el (Remove Spaces) üres helyet az ISO-ból.

Ezek után az optimalizálás következne (Optimize), ami a sűrűn használt file-okat a CD-n előre rakja. Az ehhez szükséges adatokat egy statisztikai file kell hogy tartalmazza, ennek előállítására viszont még nem találtam meg a megfelelő programot. Így az optimalizálás egyelőre elmarad.

Végezetül a Build gomb megnyomásával építhetjük ki az ISO file-t. Tíz-húsz perc múlva készen is van, akkor már rohanhatunk is CD-t íratni. Nagyjából ennyi.

Zárszónak pedig csak annyit, hogy a kérdéseket nyugodtan írjátok meg a GURU címére, a folytatás pedig remélhetőleg a következő számban.

Petroff

NOVOTRADE 2C Kft.



Master System kazetták
Ace of Ace
Back to the Future
Basketball Nightmare
Chuck Rock
Desert Speedtrap
Jungle Book

Game Gear kazetták
Alien 3
Desert Strike
Ecco the Dolphin
Jungle Book
Robocop vs Terminator

Mega CD lemezek
Tomcat Alley
Double Switch
FIFA International Soccer
Ecco the Dolphin
Prince of Persia
Thunderhawk
BC Racers
Rebel Assault

Mega Drive kazetták
NBA Live '95
Stargate
Generations Lost
Ecco 2
Jimmy White's Snooker
Jungle Book
Lion King
Pitfall
Syndicate

SEGA



MEGA DRIVE II + 2 cp	21.990 Ft
MEGA CD II	49.990 Ft
MASTER SYSTEM +2 játék + 1 cp	7990 Ft
GAME GEAR	16.500 Ft

Kiegészítők

Master system Control Pad	1.600 Ft
MS/GG konverter	1.790 Ft

Több mint 140 féle játék kazettával várjuk kedves vásárlóinkat!



64 bites videójáték!

ATARI JAGUAR JÁTÉKKAZETTÁK

Alien Vs Predator
Brutal Sports Football
Wolfenstein 3D
DOOM
Evolution Dino Dudes
Tempest 2000
Raiden
Trevor McFur in the Crescent Galaxy
Club Drive
Dragon
Kasumi Ninja
Iron Soldier
Bubsy
Checkered Flag
Zool 2

9.990 Ft

ATARI Jaguar videójáték
- 64 bites videó chip
- 16.8 millió szín
- CD minőségű 16 bites hang
- 1 kontrolpad
- játék (Cybermorph)

49.990 Ft

ATARI Jaguar kontrolpad
4.500 Ft



ATARI

ATARI 520 STFM számítógép
19.990 Ft
Monochrome monitor ST-hez
19.990 Ft
SF314 külső drive ST-hez
11.200 Ft

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Címünk: 1136 Budapest, Balzac u 35.
Tel.: 140-2954

Az előző GURU-ban hírt adtunk a Light ROM 2 nevezetű Amigás CD-ROM kiadvány megjelenéséről. Azóta szerkesztőségünk megkapta tesztelésre a sorozat első részét. Tapasztalatainkat osztjuk meg most veletek.

A CD 1994-ben készült a Graphic Detail és az Amiga Library Services gondozásában. Az a cél vezérelte a szerzőket, hogy a különböző számítógépes médiákon található 3D anyagok egy helyen összegyűjtve segítségül szolgáljanak a felhasználóknak. A CD a következőket tartalmazza:



BUMP MAP

Ebben a könyvtárban találhatóak a két színű grafikák (IFF, JPEG és TARGA formátumban), melyek textúraként, bump-, clip-, transprency-... mapként használhatóak fel. Szinte minden témához válogathatunk a 43 képből. A válogatást az index könyvtár segíti, ahol egy képre 8-10 képet összeraktak lekicsinyített formában (ThumbNail), ez egyébként a CD többi képeire is igaz. Az indexek HAM8, IFF HIRES, TARGA formában tekinthetőek meg.



DEM

Itt találhatóak a VistaPro DEM fájlok (Objectek az ismert hegymékerhez). Minden DEM-hez tartozik egy TXT is, amiben le vannak írva a legszükségesebb beállítások. Itt mintaképek nincsenek.

FFDISKS

Ez a könyvtár nem tartozik igazán a témához, ugyanis itt 125 Fish Disk található learchiválva. Ezek mindenféle PD programokat tartalmaznak, melyekből érdemes mazsolázni.

GEO

Itt a LightWawe elődjének a VideoScape programnak az objectjei találhatóak (196 db) minden kép, szöveg, egyéb tájékoztató nélkül.

IMAGES

Itt vannak azok a képek (24 db), melyek háttérnek, textúrának, mapnak használhatóak. A képek IFF24, JPEG és TARGA formátumban találhatóak.

IMAGINE

Nos, ez már érdekesebb. Imagine objectek téma szerint szétválogatva. Némelyikről kiszámoltatott IFF kép is van. A kb. 1500 object szinte minden témában segítséget nyújthat.

LIGHTWAVE

Ez a könyvtár az, amiért a LightROM-ot létrehozták. Itt vannak a LightWave segédanyagok. A 4439 file (251 MB) ami ebben a könyvtárban található, szinte mindent tartalmaz amiből animációt, képet lehet csinálni. A téma szerint osztályozó könyvtárakban Index néven van mindig egy alkönyvtár, ahol HAM8, IFF HI-RES 256 és TARGA formában megnézhetjük a kirenderelt képeket. Az objecteken kívül a hozzájuk tartozó Image-ek is megtalálhatóak. Az esetek egy részébe a komplett Scene is le van mentve.



Az **Arexx** könyvtárban 12 LW makró található.

A **Demos** könyvtárban 7 gyakorló Project segíti elő a tanulást.

Az **FX** könyvtárban található néhány LW effekt, a tűzijáték, szökőkút... bemutatása.

A **Text** könyvtárban van az 1992-1994 közötti összes LW levelezés az Aminetről és a BBS-ekre felkerült szövegfájlok.

A **Tutorial** könyvtár a Demo-hoz hasonlóan szintén gyakorló, tanító Projecteket tartalmaz.

SCULPT

Ebben a könyvtárban a Sculpt nevezetű ős Raytracer 630 scene fájlját találhatjuk minden egyéb segédeszköz nélkül.

TEXTURES

Itt vannak a textúrák (187 db) IFF24, JPEG és TARGA formátumban téma szerint szelektálva.

TOASTER

Utolsóként pedig ismét LightWave segédanyagok. 150 féle font a modellerhez (CG FONTS), újabb pár mega levelezés (TEXT) és egy pár wipe (WIPES).

A CD egyébként PC-n is olvasható és a PC-n már kapható Amigás Raytracerek (Imagine, LightWave...) használni is tudják a tartalmát.

A Lightrom 1, 2 Magyarországon is beszerezhető, ugyanott ahol az AMINET CD-t (lásd AMINET cikk).

Nos hát ennyi. Aki szerint ez kevés, az vegye meg a LightROM 2 -t is.

Petroff

Hírek

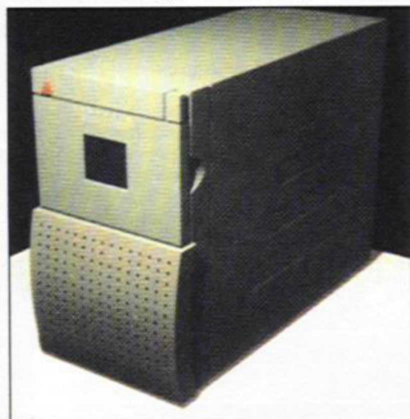
folytatás a 30. oldalról

A szerzőknek járó példányokról (szokás szerint) az aminet-server@wuarchive.wustl.edu címre küldött HELP tartalmú levéllel lehet tudakolódzni.

Kiállítás Berlinben

Augusztus 26 és szeptember 3 között mutatkozik be a nagyközönség számára az Amiga Technologies a berlini IFA (Internationale Funkausstellung) 26.A pavilonjában. Ez lesz az első eset – a Commodore anyagi problémáinak kezdete óta –, hogy a cég kiállítja a termékeit.

A kiállításon mutatkozik be az új A1200 és A4000T modell – ez utóbbiról már kiderült, hogy az Escom PC-k házába fog kerülni. Ugyancsak várják fejlesztők és gyártók jelentkezését, akik ún. 3rd party termékekkel támogatnák az Amigákat.



E kiállítás keretében mutatja be az Escom az új Commodore Golf PC-ket és a szintén Escom érdekeltségű Virtual Products GmbH az "i-glasses" névre hallgató terméket, elsőként Európában.

Gilles Bourdin
Amiga Technologies
Berliner Ring 89
D-64625 Bensheim
Tel.: +49 6252 709 195
Fax: +49 6252 709 417

Új Amiga logo

Szintén az Escomhoz kapcsolódó hír, hogy megváltozik a jól ismert Amiga logo is. Az új logo a Frogdesign műve. A készítők szerint klasszikus és elegáns érzést nyújt a modern kinézet mellé. A választott Bodoni betűtípus egy klasszikus font. A végrehajtott módosítások, az egyes betűtalpak eltávolítása, és a piros négyzet hozzáadása egy haladó, modern logot eredményezett. A piros négyzet jeleníti meg a technológiát és ad energiát a logonak a mozgás érzését nyújtva.

AMIGA

Egyes vélemények szerint a régi logo sokkal jobb volt, de minden jel szerint meg kell barátkozni az újjal is.

A tenger világa

Az Amiga Library Services két lemezből álló Portfolió Photo CD-t jelentett meg FantaSeas néven. A két CD 300 kitűnő tenger alatt készült képet tartalmaz, a Photo CD-k összes felbontásában (192× 128 és 3072×2048 között).



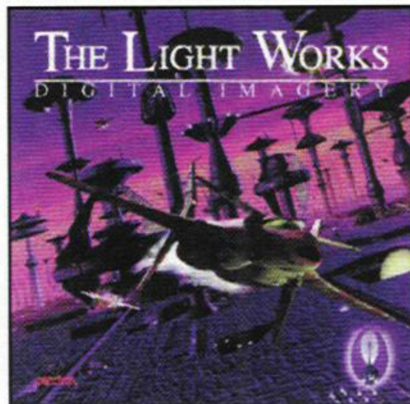
A képek a világ különböző tájain készültek. CD-ken a képeken kívül megjelenítő software-et is található – Windowshoz és Macintos gépekre. A képek 5000 példányig készülő kiadványokban szabadon felhasználhatók, nagyobb példányszám esetén egyeztetés szükséges a fizetendő díjakról.

A két CD-ből álló csomag ára $49.95.

Amiga Library Services
610 North Alma School Road, Suite 18
Chandler, Arizona 85224-3687
USA
Tel.: (800) 804-0833 / (602) 491-0442
Fax: (602) 491-0048
EMail: info@amigalib.com

The Light Works

Ellentétben más, szintén 3D-s programok használóink készült CD-ROM-okkal, ez a CD nem csak a szokásos Public Domain objectek gyűjteménye. E CD gerincét a a kölni Tobias J. Ricter objectjei adják. Ha valakinek e név nem jelentene semmit, akkor megtekintse meg valamelyik Amigás kiállításon a Space Wars című teljesen Amigával készül animációs filmjét, mellyel a Reflections programot reklámozzák. A film objectjein kívül elkészítette a legtöbb népszerű sci-fi sorozatban szereplő űrjárművek modelljeit: a Enterprise űrhajó, a Deep Space Nine űrállomása, a Csillagok háborúja X- és Y-szárnyú gépei, a Tie-Fighter, vagy a SeaQuest DSV VR-Probe-ja is megtalálható a CD-n. Az objectek három formátumban találhatók meg: Imagine, Cinema 4D és Reflections.



Természetesen még más szerző objectjei is megtalálhatók a CD-n, a száznál több renderelt kép és számos animáció mellett. A CD tartalmazza még a Maxon Cinema 4D demo változatát is (német nyelvű).

Termite 1.10

A népszerű PD Term mellett vannak kereskedelmi kommunikációs programok is Amigára. Az Oregon Research fejlesztésében megjelenő Termite programnak most jelent meg a legújabb, 1.10-es változata.

Az új változat fantasztikus lehetőségeiből néhány: sebességre optimalizált ZModem protokoll, új VT102-es terminálemuláció, egyszerre több sornyi scrollozás, ha a bejövő adatok sebessége megkívánja, a terminál és a review buffer egy időben használható, átméretezhető chat ablak, definiálható paletták, új ARexx funkciók, nyomógombos interface.

A program használatához OS2.0+ és 1 MB RAM szükséges.

A Termite 1.10 ára $49.95, a upgrade $10-ba kerül. Ha valaki az upgrade-del együtt új kiadású kézikönyvre is vágyik, akkor az további 5 dollárjába kerül.

Oregon Research
16200 S.W. Pacific Hwy., Suite 162
Tigard, OR 97224
USA
Tel.: (503) 620-4919
Fax: (503) 624-2940
Internet: orres@teleport.com

(JOCO)

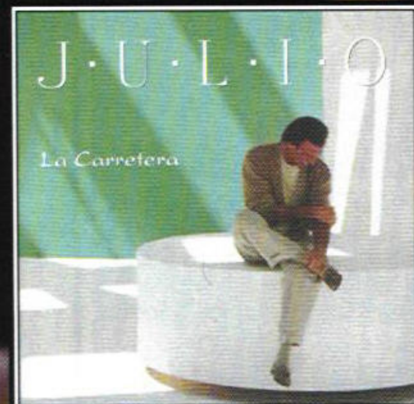
Itt a Sony

ÉS VELE EGYÜTT TERMÉSZETESEN A LEGJOBB ZENÉK



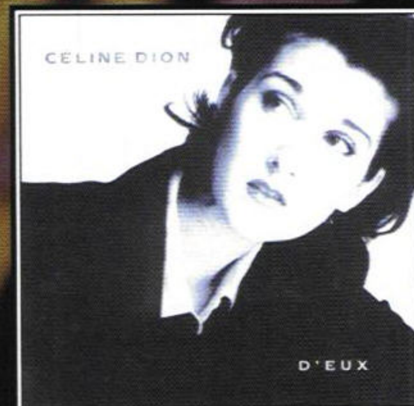
SUMMERSONIC `95 — MC\CD

A Sony magyarországi részlege egy nagyszerű válogatást készített az idei nyár legnagyobb slágereiből. Az uralkodó divatnak megfelelően jobbára techno, ill. rave slágerek kerültek a korongra, amelyet a székesfehérvári CD üzemben állítottak elő, valószínűleg ennek is köszönhető a lemez mai viszonyokhoz képest alacsony ára: én 990 forintért láttam a boltban, amely ár a mostanság bevett 2000 - 2500 Ft-os árakhoz képest igencsak jó. A lemezen majdnem mindenki megtalálható, aki manapság a slágerlisták élvonalában forgolódik. Egy kis felsorolás a teljesség igénye nélkül a CD-n található 18 számból : a korong az East 17 Let It Rain c. számával indul, majd az MN8 I`ve Got A Little Something For You c. felvételével folytatódik. Aztán jönnek a többiek is : Jam & Spoon Feat. Plavka, a Pharao, Urgent C., a Rave-O-Lution, Mory Kanté, The Free, Mark `Oh és még sokan mások. Természetesen megtalálható a lemezen a Nightcrawlers bombasikere, a Push The Feeling On, itt éppen az MK Dub Revisited Edit verziójában. Még természetesebb, hogy hallható La Bouche Be My Lover c. sikerszáma, sajna csak a sima Radio Edit verzióban. Külön erénye a válogatásnak, legalábbis szerintem, hogy a nagysikerű Hands On Yello albumról megtalálható itt a Westbam felvétele, a Bostich című régi-régi Yello siker feldolgozása. Ami nincs : Scatman John egyik száma sem szerepel, de akit érdekel Scatman munkássága, az vegye meg inkább a Words c. albumot, nem jár rosszul vele. Egyszóval a Sony nyári slágerkollekciója maga is valószínűleg slágerlistás lesz az eladott korongok között.



JULIO IGLESIAS - LA CARRETERA — MC\CD

A spanyol klasszikusnak immáron a hetvenedik lemeze jelenik meg, rajongóinak legnagyobb örömére. Ezen a lemezen Julio visszatér a spanyol ajkú népek zenei világába és tíz vadonatúj, természetesen spanyol nyelvű dallal jelentkezik, bár most kissé eltávolodik a romantikus hősszerelmes pózától, amelybe lassan már belemerevedni látszott. Ez látszik az album címadó dalán, a La Carretera-n (Autópálya), amely egy mai témájú " Road Song " . A dal a bálvány új arcát villantja fel, eddig sosem használt elemekből összeállítva. Hogy mik is ezek az új elemek? Az éj sötétjének halálos ritmusai, az élet veszélyes útjai villannak fel egy-egy pillanatra, olyan elemek, amelyek eddig távol álltak Iglesias-tól. Azért teljesen nem fordult el régi énjétől, két régi sikereire emlékeztető slágergyanús szám is található a lemezen. Senki sem tud ilyen keserédesen énekelni a szerelemről, mint Julio, akinek a hangja a régi. A latinamerikai ritmusok kedvelői sem maradnak hoppon, a Derroche c. felvétel (egy negyven évvel ezelőtti kubai sláger feldolgozása) gondoskodik erről. A rumba kedvelőinek szól a Rumbas című szám, amely egyvelegként dolgoz fel több karibi slágert. Nos, mit is mondhatnánk még többet erről a lemezről ? A spanyol énekes rajongói minden bizonnyal kapva kapnak ezen az alkalmon, hogy kedvencüket újra hallhatják.



CELINE DION - D`EUX — MC\CD

A lemez címe : A Francia album. Ebből viszont nem következik, hogy az előadó is francia lenne, bár a lemezen franciául énekel. Celine Dion kanadai illetőségű, igaz hogy Kanadának ama részéről való, amelyet jobbára francia anyanyelvűek laknak, Quebec környékéről. Akinek esetleg ismerős lenne a név : Dion volt az, aki Grammy-t kapott a Szépség és a Szörnyeteg című film zenei részében nyújtott teljesítményéért. A Power Of Love c. dala hosszú ideig tartózkodott előkelő helyen az amerikai listákon. Első albuma, a Colour Of My Love, amely 1993 novemberében jelent meg, még abban a hónapban aranylemez lett, majd fél évre rá már a dupla platinalemezt vehette át az előadó. Az új album vezeti a Franciaországi lemezlistát, sőt a róla kimásolt Pour Que Tu M`Aimes Encore szintén listavezető a kislemezek között, természetesen nem csak Franciaországban, hanem Kanada franciák lakta területein, ill. mindenhol, ahol franciául értők élnek. A már említett kislemezsiker egyébként Marvin Gaye ma már klasszikusnak számító Sexual Healing - jének nagyszerű feldolgozása. " A Francia album készítése igazi kihívás volt nekem. "- mondja Celine -" Franciául énekelni számomra egy kis visszatérés a gyökerekhez, de maga a zenei anyag is eklektikusra sikeredett, a legkalandosabb vállalkozás amelyet valaha is rögzítettem." Tegyük hozzá, nagyon jól sikeredett. Celine Dion hangja fantasztikus és a zenei rész éppen változatossága miatt kiemelkedően jó. Szeretném mindenkinek ajánlani, aki szeret új hangokat felfedezni, új zenei világokat megismerni.

STILLA

SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK

E HAVI JÁTÉKUNK CSAK A LUSTÁKNAK NEM KEDVEZ.

SOROLJ FEL LEGALÁBB ÖT ELŐADÓT VAGY EGYÜTTEST A SUMMER SONIC ALBUMRÓL!

A HELYES MEGFEJTÉST BEKÜLDŐK KÖZÖTT 10 DB CD-T SORSOL KI A SONY MUSIC .

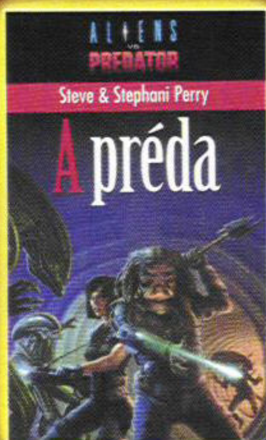
CÍMÜNK: GURU 1399 Bp. Pf 701/765 BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: SZEPTEMBER 5.

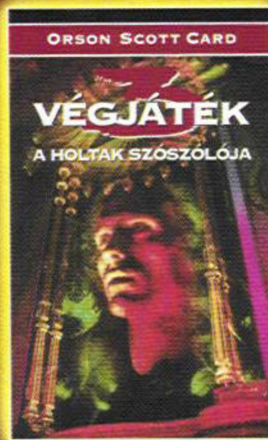
HA EZEKRE ÉS MÁS **SONY MUSIC** ÚJDONSÁGOKRA IS KIVÁNCSI VAGY, KERESD TÖBBEK KÖZÖTT A KÖVETKEZŐ HANGLEMEZBOLTOKBAN:

TOP 13 BT. 3300 **Eger**, Sándor Imre u. 1-3. • **MAXI MUSICLAND** 4400 **Nyíregyháza**, Dózsa György u. 2. • **SOLO MUSICLAND** 4032 **Debrecen**, Piac utca 57. • **SATURNUS Hanglemezbolt** 1061 **Budapest**, Andrássy út 3. • **BLUES BAGOLY Könyv és Zeneszalon** 9400 **Sopron**, Várkerület 49. • **Juhász Könyv és Zeneműbolt** 2100 **Gödöllő**, Dózsa György út 5-7. és 3100 **Salgótarján**, Fő tér 1. • **OMEGA ZENEBOLT Zalaegerszeg**, Centrum Áruház • **PIKOLÓ LEMEZBOLT** 9700 **Szombathely**, Szelestei L. u. 8. • **CD BÁR** 1061 **Budapest**, Székely M. u. 10. • **DIGITAL** 1085 **Budapest**, József krt. 49. • **VIOLIN Lemezbolt** 1094 **Budapest**, Ferenc krt. 19-21.

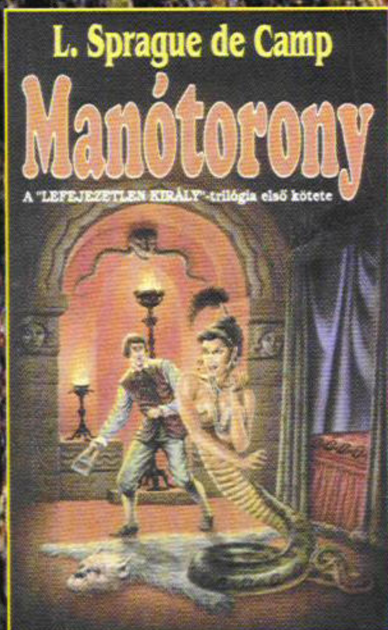
Külvilág







ÚJ VALHALLA KÖNYVEK



L. Sprague de Camp - Manótorony

Xylarban járunk ebben a kellemes kis kötetben. Eme országban egy némileg kifogásolható szokás járja. Ötévi uralkodás után a királyt lefejezik, majd a fejét a rákötözött koronával együtt a vérpad oldalánál várakozó önjelölt királyjelöltek közé hajítják. Aki a legügyesebb, az kaparintja meg a fejet és vele a koronát, így jutva Xylar trónjára öt évre. Bármilyen meglepő is, jelentkezőkben soha nincs hiány. A korona egyébként egy kis malőr miatt van a levágott fejre kötözve, egyszer ugyanis a koronát, ill. a levágott fejet más - más ember kaparintotta meg, természetesen hosszú véres polgárháborút robbantva ki. A jelenlegi király, Jorian viszont nem szeretne megválni jól bejáratott fejétől, így némi mágikus segítséget igénybe véve, megszökik a vérpadról. Ebben Karadur, a Fehér Páholy nagymestere van segítségére, aki viszonzásul csak egy aprócska szívességet kér pártfogoltjától. Egy kis ládikát kellene megszereznie , amely holmi mágikus tekercseket valamint némi varázsszereket tartalmaz. Jorian tehát nekiindul, hogy a mesternek megszerezze a kis ládikót. Azonban útja során fokozatosan kezdi megbánni, hogy nem fejezte be életét a vérpadon... Körülbelül ennyi lenne a bevezetés a történetről magáról, szerintem már ennyiből is látszódik, hogy egy nem mindennapi sztoriról van szó. Ami nagyon feldobja a könyvet, az a remek szarkasztikus humor, amellyel sajnos mostanában egyre ritkábban találkozhat a könyvolvasó nagyközönség. Ha figyelembe vesszük, hogy állítólag egy trilógia első kötetéről van szó, akkor talán nem túl nagy merészség azt mondani, hogy végre van néhány könyv, amelyet érdemes beszerezni.

Sat - News is back ....

Gondolom mindenki örül, hogy immáron csak némi pénzecske lefizetése fejében nézheti kedvenc Mucis Televisionját. Néhány kósza rémhírterjesztőtől azt hallottam, hogy Magyarországon nem lehet előfizetni a kis (de)generációs TV - re. Nos, ezek a rossz emberek ne tévesszenek meg senkit, igenis elő lehet fizetni, hivatalosan, in Hungary. Más. Nemsokára indul a Sci-Fi Channel, legjobb tudomásom szerint az ASTRA-1C -n is, napi 24H filmsugárzással, beetetésként kódolatlanul!!!!!! Nem tudom mennyi ideig lesz kódolatlan, szerintem kb. 2 hét, de addig is az egyéni vevővel rendelkezők figyeljenek majd oda, talán érdemes lesz. Bár a csatorna az alsó sávok valamelyikére van tervezve, ami azt jelenti, hogy akinek 950 alá nem megy a vevő keresője, az akár ne is próbálkozzon...

Josh Keegan - Anthico

A könyv alcíme : A messiás tervezet. Az alapötlet maga egész jónak tűnt : a Földön folyó kontinentális háború vesztese, az Európai Birodalom amely elbukott az Amerikai - Ázsiai szövetséggel szemben, megfosztatott minden fegyverétől, űrhajójától, és minden eszközétől amellyel ellenállhatna a szövetségeseknek. A németek által vezetett EurBir minden főbb városának utcáin amerikaiak járőröznek, nem sokat gondolkozva akkor ha lőni kell. Európa teljesen az amerikai - japán gazdaság befolyása alá került. Idáig ugye nincs is semmi gond, bár az állandó, némileg már erőltetettnek tűnő párhuzam vonása a II. világháborúban vesztes Németország, ill. az EurBir között többnyire feleslegesnek hat. Természetesen az ellenállás nem szűnik meg teljesen, csak átalakul földalatti mozgalommá, amelyet természetesen egy német iparbáró vezet. A cél a bosszú (mi más...) és úgy tűnik, megvan az esély is rá. Az EurBir utolsó űrhajója még megmaradt a naprendszeren kívül, és a háború alatt egy kutatószonda földi életre alkalmas bolygót talált, amelyen született harcosokból álló nép képviseli a humanoidokat. A Terv : végighajszolni őket az evolúció még hátralévő lépcsőfokain, egészen addig, amíg alkalmasak nem lesznek a földi fegyverzetek kezelésére. Az Eszköz : A Biblia, vagyis eljátszani nekik az istent, hogy vallásos uralom alakulhasson ki, így biztosítva a feltétlen engedelmességet. Sajnos a Josh Keegan álnév alá bújó szerző nem ragadta meg a témában rejlő lehetőségeket, mondhatni elég hamar összevágta a könyvet. A befejezés egészen káprázatosan rossz, egyébként pedig ez a téma szerintem többet érdemelt volna. Hogy a régi EDDA (Művek, Miskolc) dalokra kísértetiesen emlékeztető (biztosan véletlen...) versbetétekről már ne is beszéljünk. Egyszóval : hogyan ne írjunk sci-fi regényt ? Megtudhatod ebből a remekműből...

STILLA

DEMOLÓGIA

Hi Every1!!!

Ma a németországi Black Box Symposium, illetve a norvégiai Gathering rendezvényeinek kiemelkedő jelentőségű alkotásairól informálódhattok jelen oldalak keretein belül. Gondolom mindenki kedvére mazsolázgathat majd a jobbnál jobb stuffok kiértékelése között, és remélhetőleg minél többen fogják majd megrohanni az Aminet-et, hogy letöltsék valamelyik kedvenc csapatuk művét.

Greenday / Artwork
Code: Tron, Crash
Graphics: Fiver, Noogman
Musics: Virgill

A BBX Symposium winner produkciójával nézhetünk farkasszemet, ha betöltjük ezt a rövid, ugyanakkor nagyon tartalmas demonstrationt. Az egykori Anarchy, Complex,

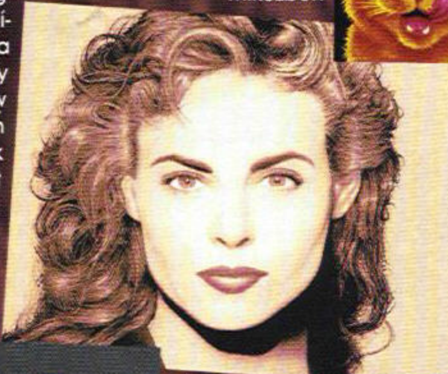






illetve TRSI tagok summázásaként született meg az Artwork nevű csapat. Azt hogy ez csak pillanatnyi fellángolás-e vagy állandó felállás egyelőre nem tudni. Az viszont bizonyos, hogy sokan örültek a hirtelen összeverbuválódott crew nevezésének és győzelmének a democompetitionon. A 750 frame-ből álló bevezető animáció már sejteti, hogy nem egy röpke intró fogja az időnket rabolni az elkövetkezendő néhány rastertime-ban.

Nem is kell sokat várnunk arra, hogy feltevésünk beigazolódjon. Egyszerre láthatunk ugyanis egy texturaboxot, amelynek oldalain zoomrotálás folyik, illetve két screenterületet, amelyek felületén egymástól függetlenül szintén zoomrotálás történik. Ennyit még senki sem rakott ki ez idáig. Figyelemreméltó még az a textúra vektorbox-uk, amelynek az oldalait nem teljes egészében fedi a burkolat, hanem különböző geometriai formákat alkotnak. Ilyet is csak ők csináltak ez idáig. A demo egyébként méltán nyerhetné el akár az év legjobb dezign-ja címet, ugyanis a mintegy négy percig tartó show alatt minden egyes effektnek megvan a saját zenei aláfestése, így Virgill-nek hat zenéjébe került ez a kis dolgozat. Arról



már nem is beszélve, hogy a merőben eltérő stílusú zenéket összhangba is kellett hozni. És ha valami nagy munka, akkor ez az.

Response / Avalon
Code: Equex
Graphics: Cujo
Musics: Typhoon

Magam sem értem mi üthetett a szavazókba, amikor ezt a silány minőségű alkotást megszavazták a harmadik helyre Stavangerben. Az összes rutinuk egy kivételével lopott. Igaz, hogy ez az egy kifejezetten jól néz ki. Talán emiatt kapott annyi voksot. Egy áttetsző gömbre hullanak le négyzetrácshálók, és először a felület görbületét felvéve, majd később a gravitáció hatásának engedelmeskedve hullanak alá, miközben sarkaik visszacsapódnak. Eléggé megnyerő dolog, de ezzel ki is fújt a kreativitás. Mindenesetre megdöbbentő, hogy '95 derekán egy ilyen "mű" dobogós helyezés lehet, még ha csak harmadik helyezett is.

Deep / Parallax
Directed: Destop
Graphics: Debug, Bandog
Musics: Yolk, Legend

Itt pedig már a dobogó első helyezettje tündököl. Azt hiszem ez a választás mindenképpen dicsérendő cselekedet. A jelenleg elitnek számító effektek felspékelésének nagymesterei újfent kitettek magukért. A zoomrotáció, és a vízgyűrűk hullámzását emuláló algoritmus külön külön már megszületett,



Hydrocephalus II / Equinox

(Code: Vip'n'Ray • Graphics: Sauron • Musics: Cyntex)

A Gathering-en "csak" a negyedik helyezést tudták elcsípni a fiúk, bár szerintem mindenképpen többet érdemeltek volna ennél. A jó pár évvel ezelőtt kibocsátott Hydrocephalus folytatásáról ugyan felütötte a fejét egy-két pletyka, azonban igazából senki sem gondolta komolyan azt, hogy lesz is a dologból valami. A scene öregjei azonban most sem hagyták cserben az Eqx fanokat, és alkottak. Nem is akármilyet. Olyan újdonságok ütötték fel a fejüket, mint például az Antialiased B-Splines rutin, amely olyan linevektort jelent, amelynek vonalai belemosódnak a háttérbe. Ez azért igazán nagy kunszt, mert a grafikai programok nagy többsége álló képeknél is igen sokáig vacakol ezzel a művelettel. Nos, akkor el lehet mindezt képzelni vektorban. A másik érdekes algoritmus a blitter scaling, amelyet grafikus felületek torzítására fejlesztett ki a crew. Hát mit mondjak. Ez sem néz ki túlzottan rosszul.





azonban itt a két rutint egybeágyazva szemlélhetjük. Igazán élethű az az iceglenz vektor, amely egy csodaszép képen vágtat keresztül, megfagyasztva maga alatt a pixeleket. A doom effekttel már régen próbálkoznak az Amiga scene tagjai. A blur effekttel, amely elmosódást eredményez csak újabban. A kettő együttes agyromboló hatásával pedig a Parallax teljesítette szokásos, mindennapi jócselekedetét.





Mama / Banal Projects
Code: Epidemic
Graphics: Boris
Musics: Ukulele

Úgy látszik musicdisk téren a múltkori őrület nem átmeneti jelenség volt csupán. A BP egy olyan zenelemez kiadását tűzte ki céljául, amelyen mindenki talál magának megfelelő song-ot. Célját többé kevésbé azzal "érte" el, hogy egy földgömböt forgatva egerünkkel, tájjellegű zax-okat hallgathatunk. Ilyen zene például a Scotland térképén elhelyezett skót dudás music, de megtalálható itt a kínai, hawaii, indiai, sőt még a lappföldi dallamvilág is. Ezek után nagyon kíváncsi vagyok arra a csapatra, aki ennél populárisabb alkotást készít.



Infection / Mystic
Code: Mss
Graphics: Jackal
Musics: Xtd

Xtd minden kétséget kizáróla Lengyelország legjobb számítógépes zenésze. Ez az úriember rengeteg demoba írt már audiális aláfestést, és most sem állt le hogy lélegzetet vegyen. Inkább kiadott egy musicdisket. A moduljait hallgatva azonnal kiderült, hogy szinte minden műfajban otthon van, mégis véleményem szerint leginkább a gitár fekszik a guy-nak. A hét mesterien kidolgozott zeneszám mellett további öt bonus trackot találhatunk még a lemezen, amelyek között nem ritka a chip tune sem. A design minősége ellenben messze elmarad attól, amit manapság az ember okkal elvárhat egy zenelemeztől. Ezek után már csak azon csodálkozom, hogy Xtd a nevét adta mindehhez.



Jövő hónapban a nagy nyári partyk terméseiből válogathattok majd. A szép számban megrendezésre kerülő összejövetelek minden bizonnyal ontják majd magukból a jobbnál jobb stuffokat.



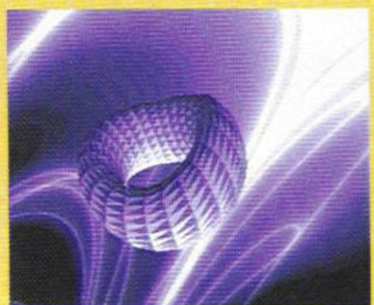
Rainbow / Chromance

(Köszönet illeti Lord / Absolute-ot azon képekért, melyeket tőle kaptunk.)

Wormhole / Complex

(Code: Oiwi • Graphics: Artifex • Musics: Supernao)

Az, hogy a francia és a német divízió távozása nem okozta az eredetileg tisztán finn tagokból álló csapat halálát csak most, a Wormhole kiadása után realizálódott. Azok akik ismerik a zenész stílusát, azt hiszem egyetértenek velem abban, hogy a srácnak igencsak sajátos ízlésvilága van. Nem lehet értékítéletünk egy legyintés vagy akár egy üdvrivalgás, hiszen annál jóval több figyelmet érdemel ez a hangzás. Artifex jól tudta ezt, amikor a zenével jól harmonizáló kékeslilás galaxist ábrázoló hátteret pixelezett az ügy érdekében. Ebbe sajtolta aztán bele Oiwi azt a lightsource-os transzformálódó donut-ot, amely több száz háromszög alakú poligonokból épül fel, ámulatba ejtve ezzel a legedzettebb demozókat is.



TOPLISTA

TOP 10

- UFO - Enemy Unknown
- Pizza Tycoon
- Dune II
- Pinball Illusions
- High Seas Trader
- Settlers
- Sim City 2000
- Colonization
- Sensible Golf
- Valhalla II

DEL & CSONGOR FILM TOP 10

- Forest Gump
- Vírus
- Megérint a halál
- First Knight
- Star Trek: Nemzedékek
- Mindörökké Batman
- Bad Boys
- Gyorsabb a halálnál
- A préda
- Tank Aranka

SAKMAN's "ALL TIME" TOP 10

- A.B. Tower Assault
- Pinball Illusions
- Shadow Fighter
- Arcade Pool
- Disposable Hero
- Chaos Engine
- Banshee
- Project-X
- Syndicate
- UFO - Enemy Unknown



LEMEZ MELLÉKLET

Masterblaster
Egy nagyszerű Dynablaster klón, talán még az jobb is az eredetinél.

Popeye
A C64-es időkre emlékeztető játék, egy remek konverzió.

Pharaoh Curse
Szintén egy C64 konverzió.

Multi CD Player v1.0
A CD-ROM meghajtóval rendelkezők HI-FI tornya nagyon sok szolgáltatással.

Magic Clock v1.0
Egy mindenttudó rendszerbarár óra.

Assembly, C rovat
Az újságban leközölt forráslisták.

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: GURU 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költséget miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft - ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább Belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

GURU TOTO

Játékos kedvű GURU olvasóknak készült az alábbi toto, mely nagyban kapcsolódik a jelen szám tartalmához, így nem lesz nehéz megoldani. A megfejtéseket a GURU címére várjuk 1995 szeptember 15-ig.

1. Ki adta ki a High Seas Trader-t?
a, Impressions
b, Gremlin
c, Krisalis

2. Kivel készült az Amiga Technologies interjú?
a, Dr Kahn
b, Dr Piopelo
c, Dr Kittel

3. Melyik cikkben olvashatunk a StrToDate() függvényről?
a, Assembly rovat
b, Rendszerbarát
c, Programozástechnika

4. Melyik játékleírásban szerepel a Vanis Spell?
a, Valhalla 2
b, Crystal Dragon
c, High Seas Trader

5. Melyik foci program?
a, The Double
b, Zeewolf
c, Perihelion

6. Melyik játékban szerepel a Watchtower Colony?
a, Perihelion
b, Valhalla 2
c, Crystal Dragon

7. Melyik nem shareware játék?
a, Springtime
b, Masterblaster
c, Zeewolf

8. Melyik játéknak volt már PC verziója?
a, Colonization
b, Perihelion
c, Crystal Dragon

A helyes válaszokat beküldők között zsákbamacska ajándéktárgyakat sorsolunk ki.